

2/97 MAGNA  
MEDIA

DM 5,80

8S 45,-/sfr 5,80/Lit 8,400  
hft 7,30/lir 140/plus 850

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

VIDEO

## GAMES

Die  
Nr.1

Shoshinkai Messe

ÜBER

30 neue  
N-64  
Spiele

Jetzt getestet

- ★ Super Mario 64
- ★ Wave Race 64
- ★ Pilotwings 64

Neueste Bilder  
von Resident  
Evil 2 (PS)

Auf zu neuen Star-Wars-Abenteuern

Shadows of the Empire (N64)

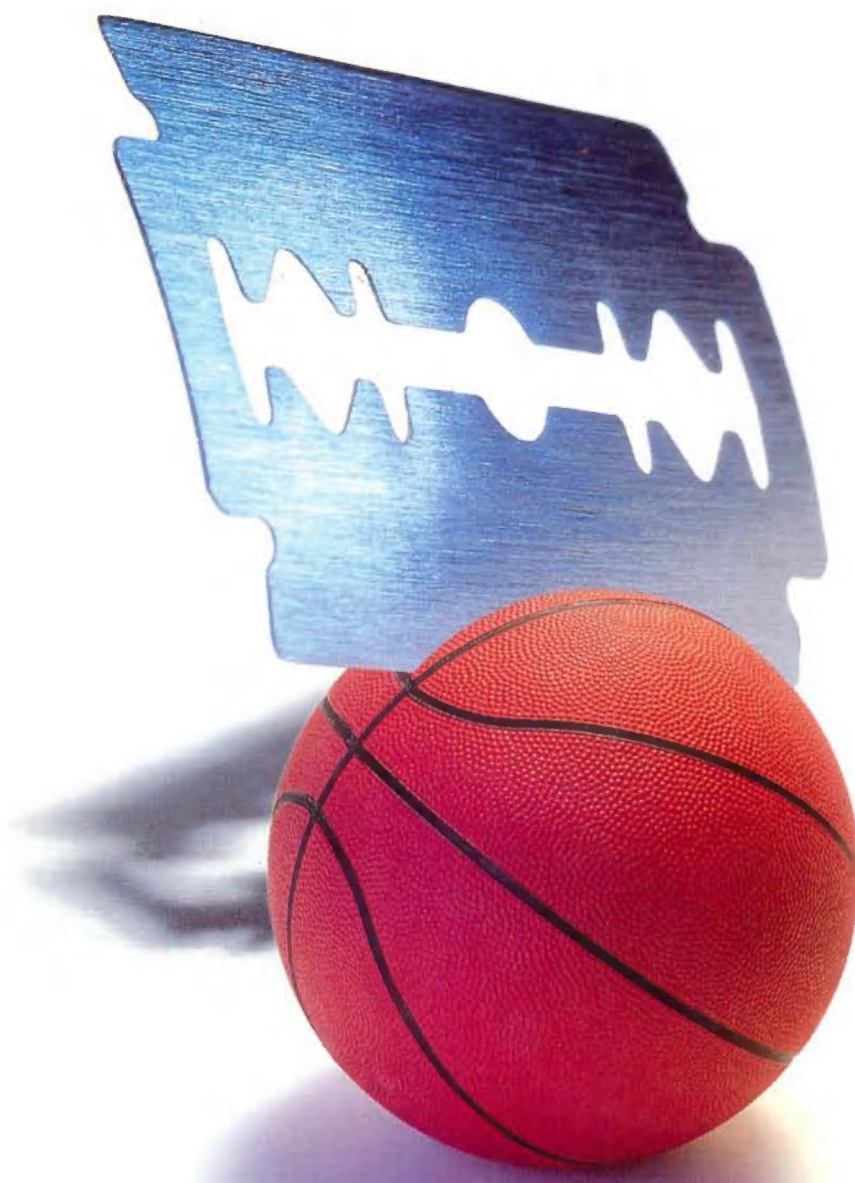
Außerdem: NBA Live '97 (PS), Rebel Assault 2 (PS),  
Cool Boarders (PS), Bug Too (SAT), Sonic 3D Blast  
(SAT), Terranigma (SN)GROSSER  
NINTENDO-  
WETTBEWERB  
TEIL 2



Die meisten Basketballspiele  
sind **total** sterbenslangweilig.

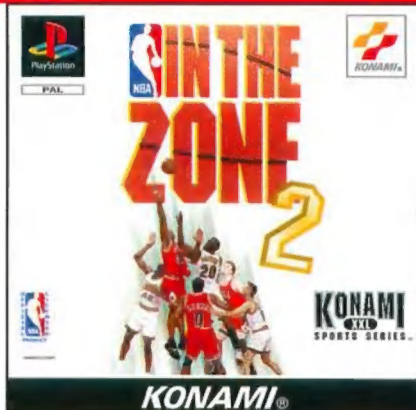


NBA In the Zone 2  
ist **total** scharf.



# NBA In the Zone 2. **Total** besser.

Die Legende lebt. NBA In the Zone 2: Das **total** geile 32-Bit-Gameplay mit **total** kompletter NBA-Saison, **total** phantastischer Spielbarkeit, **total** tollen Strategien, **total** vielen Variationsmöglichkeiten, **total** hoher Spielstärke der Teams, **total** spitzenmäßigen Spieleranimationen, **total** realistischen Bewegungsabläufen, **total** starken Spieleffekten und **total** cooler Hip Hop Music. Mega Fun 12/96 meint: „...eine ziemlich geniale Basketballsimulation“. Mega Fun 1/97: „Wertung 90%“. Und Video Games 12/96: „...ein bombastisches Basketball-Highlight...“. **Total**.



Die NBA sowie die NBA Team-Namen, die dieses Produkt beinhaltet, sind Warenzeichen, geschützte Designs oder sonstiges geistiges Eigentum der NBA Properties, Inc. sowie der jeweiligen Teams und dürfen weder ganz noch in Auszügen ohne vorherige schriftliche Genehmigung der NBA Properties, Inc. verwendet werden. © 1996 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



KONAMI (Deutschland) GmbH,  
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverleihen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Videospiele gibt es für Super Nintendo, Gameboy, Nintendo Entertainment System, Sega Saturn, Sega Mega CD & Sega Mega Drive, Game Gear und Sony Playstation.



# Mario-Fieber



Wer rast, arbeitet  
nicht: Mario Kart 64  
hält die Redaktion  
vom Schreiben ab

Unglaublich, was für dauerhafte Schäden langanhaltender VIDEO-GAMES-Entzug anrichten kann. Michael Hengst, VIDEO-GAMES-Mitbegründer und Zocker der ersten Stunde, kehrt nach fast zwei Jahren Pause, die er in der Spieleindustrie verbracht hat, zurück und löst ab dieser Ausgabe Frontmann Hartmut ab. Daß die VIDEO-GAMES-Losigkeit nicht ohne Folgen blieb, zeigt sich in einigen ungewöhnlichen Angewohnheiten unseres neuen Chefs. Galt Michael früher noch als bekennender Mario-Feind („Latzhosen...brrr...“), wurde Hengst mittlerweile schon mehrfach gesichtet, wie er mit einem Mario-64-Modul, drei Tüten Kartoffelchips und fünf Mehrwegflaschen eines zuckerhaltigen Brausegetränks in den Händen, in unseren Testraum schlich.

Zwar behauptet er immer noch „Ich schau mir das Programm nur aus wissenschaftlichem Interesse an...“, aber immer öfter hören wir nachts gegrummelte Kommentare wie „...haha, nur noch sechs Sterne“, oder ein gegrünztes „...Bowser muß sterben“ aus dem Spielzimmer dröhnen. Wenn Michael mal gerade nicht Mario daddelt, teilt er Tets Neigung zu obskuren japanischen Rollen- und Strategiespielraritäten, von denen der Rest der Redaktion noch nie etwas gehört hat, geschweige denn sie freiwillig spielen würde.

Außer durch den Chefwechsel wurde der beschauliche Redaktionsalltag nur durch den Japan-Release von „Mario Kart 64“ unterbrochen. Unser N64 hat kaum noch Zeit abzukühlen: Permanent wird die Maschine von einer johlenden Schar Spieletester belagert – an einen geregelten Arbeitsablauf war kaum noch zu denken. Mittlerweile lassen auch die Kollegen unseres Schwesternmagazins *POWER PLAY* hochkarätige PC-Perlen für ein Ründchen „Mario Kart 64“ liegen. Damit die Arbeitsmoral nicht vollends zusammenbricht, wird jetzt die pünktliche Abgabe eines Artikels mit einem Vorzugsplatz an einem freien N64-Joyypad belohnt – auch wenn die Qualität des Renn-Moduls in unserer Redaktion nicht ganz unumstritten ist.



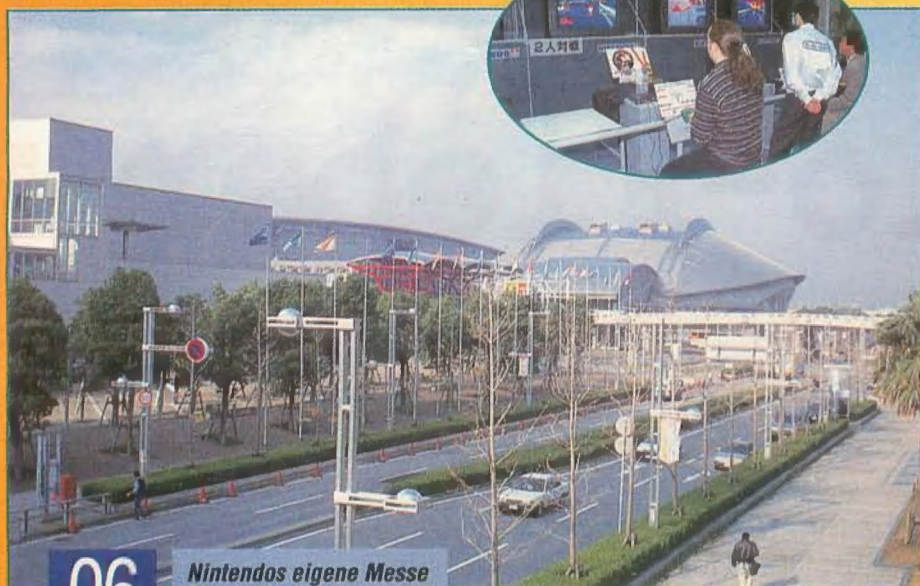
Vorher:  
Michael freut sich  
auf eine Runde  
Mario Kart 64



Nachher:  
Michael hat  
gerade Jans  
neuen  
Pistenrekord  
entdeckt

*Eure rasende Video Games*





06

**Nintendos eigene Messe Shoshinkai in Tokio stand dieses Jahr ganz im Zeichen des Nintendo 64.**

Tatsächlich wurden über 30 neue N64-Spiele gezeigt, die Tet in seinem Messebericht alle vorstellt.



22

**Nachdem Nintendos Wave Race 64 ziemlich hohe Wellen geschlagen hat, will Sony mit Jet Rider nicht nur gleichziehen, sondern die 64-Bit-Konkurrenz klar im Regen stehen lassen**



96

**In bekannter Nintendo-Qualität mit deutschem Bildschirmtext präsentiert sich das SNES-Adventure Terranigma**



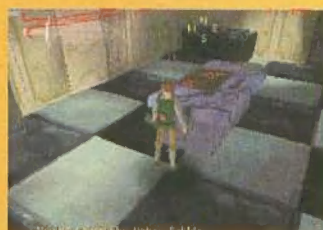
83

**Von Konamis NBA in the Zone 2 für Playstation war unser lieber Dirk völlig begeistert**



82

**Star-Wars-Fans aufgepaßt, wir testen Rebel Assault 2**



18

**Dirk war in England und hat jede Menge Infos zu Telstars vielversprechendem 3D-Adventure Excalibur (PSX) mitgebracht**

## NEWS

- 8th Shoshinkai '96 \_\_\_\_\_ 6
- Fortsetzung des Messeberichts
- Resident Evil 2 \_\_\_\_\_ 14
- PS: Die neuesten Bilder aus Japan
- Excalibur \_\_\_\_\_ 18
- PS: Heiße Lady auf Schwert-Jagd
- Wreckin Crew \_\_\_\_\_ 20
- PS: Pisten, Power und Piloten
- Jet Rider \_\_\_\_\_ 22
- PS: Wellenreiten per Hoverbike
- Exhumed \_\_\_\_\_ 24
- PS: Nervenkitzel in Ägypten
- Spider \_\_\_\_\_ 26
- PS/SAT: Cyber-Tarantel auf Tour
- Cruis'n USA \_\_\_\_\_ 28
- N64: Amerikanische 1:1-Umsetzung
- Riglordsaga 2 \_\_\_\_\_ 30
- SAT: 2. Teil des Strategie-Rollenspiels
- PS-News \_\_\_\_\_ 38
- SAT-News \_\_\_\_\_ 39

## TIPS & TRICKS

- Tomb Raider (PS/SAT) \_\_\_\_\_ 42
- X2 (PS) \_\_\_\_\_ 47
- Skeleton Warriors (PS/SAT) \_\_\_\_\_ 48
- Winter Gold (SNES) \_\_\_\_\_ 48
- Lomax (PS) \_\_\_\_\_ 48
- Virtua Cop 2 (SAT) \_\_\_\_\_ 48
- Black Dawn (PS) \_\_\_\_\_ 48
- Gun Griffon (SAT) \_\_\_\_\_ 48
- Virtual On (SAT) \_\_\_\_\_ 48
- Tetris Attack (SNES) \_\_\_\_\_ 49
- Andretti Racing (PS) \_\_\_\_\_ 49
- Star Gladiator (PS) \_\_\_\_\_ 49
- NBA Action (SAT) \_\_\_\_\_ 50
- In The Hunt (PS) \_\_\_\_\_ 51
- NBA Jam Extreme (PS/SAT) \_\_\_\_\_ 51
- Pandemonium (PS) \_\_\_\_\_ 53
- SF Alpha 2 (SNES/SAT/PS) \_\_\_\_\_ 53
- Iron & Blood (PS) \_\_\_\_\_ 54
- 2 Extreme (PS) \_\_\_\_\_ 54
- Die Hard Trilogy (PS) \_\_\_\_\_ 54
- Impact Racing (PS) \_\_\_\_\_ 54
- X-Com UFO E. Unknown (PS) \_\_\_\_\_ 55
- Re-Loaded (PS) \_\_\_\_\_ 55
- Blam! Machinehead (SAT) \_\_\_\_\_ 56
- Disruptor (PS) \_\_\_\_\_ 56
- Creature Shock (SAT) \_\_\_\_\_ 57





64

Ob Nintendos erstes N64-Modul Super Mario 64 neben der grafischen Extraklasse auch spielerisch in neue Dimensionen vordringt, verrät Euch der ausführliche Test



74

Der Test von Pilotwings 64 offenbart Stärken und Schwächen dieses Nintendo-64-Spiels

## TEST

### SEGA SATURN

● Bug Too	90
● Dragon Force	93
● Dark Savoir	92
● NFL '97	95
● Sonic 3D Blast	91
● Tempest 2000	94

● Winter Gold	97
● FIFA '97	101

### NINTENDO 64

● Pilotwings 64	74
● Shadows Of The Empire	72
● Super Mario 64	64
● Wave Race 64	76

### SONY PLAYSTATION

● 2Extreme	84
● Ayrton Senna Kart Duel	81
● Cool Boarders	86
● Nanotak Warrior	88
● NBA In The Zone 2	83
● NBA Live '97	78
● Rebel Assault 2	82
● Suikoden	85
● Spot goes to Hollywood	80
● Tempest X3	94
● Tobal No.1	87
● Twisted Metal 2	89

### MEGA DRIVE

● FIFA '97	101
------------	-----

## WETTBEWERB

- 8 N64-Konsolen zu gewinnen 32  
2. Teil des großen Wettbewerbs
- 1. Preis ein Snowboard 34  
Coolboarders-Wettbewerb

## RUBRIKEN

● So bewerten wir	40
● Hitparaden	41
● Inserenten	56
● Rat & Tat	58
● Leserbrief	60
● Impressum	102

### SUPER NINTENDO

● Oscar	100
● Realm	100
● Street Fighter Alpha 2	98
● Terranigma	96



72

Schlechter als erwartet schneidet Shadows of the Empire (N64) im Test ab



76

Mit 90% Spielspaß gehört Wave Race 64 zu den besten Rennspielen überhaupt



28

Williams Automatenumsetzung Cruis'n USA ist leider nicht das Gelbe vom Ei



# 8TH SHOS



In Ausgabe 1/97 hatten wir Euch bereits über die wichtigsten Messe-Neuheiten auf der Shoshinkai '96 informiert. Für alle, die noch mehr wissen möchten, hier nun der 2. Teil unseres Messe-Berichtes.

**D**ie Zeit zwischen dem 22. und 24. November 1996 war für Videospiele-Interessierte wie eine vorweihnachtliche Be-

scherung. Auf dem Makuhari-Messegelände nahe Tokio wurden wie jedes Jahr die Neuerscheinungen für Nintendo-bezogene Produkte vorgestellt. Und auch diesmal konzentrierte sich das Hauptinteresse auf Spiele und Komponenten, die fürs Nintendo 64 entwickelt wurden. Hauptaussteller und Mitveranstalter Nintendo präsentierte sich dabei natürlich mit dem größten Stand. Hier wurden in erster Linie spielbare bzw. fertige Versionen von **Mariokart 64**, **Starfox 64** und **Blastdozer** präsentiert. Letztere zwei konnte man zudem an einem



Nintendo war mit zahlreichen N64-Titeln vertreten



Die poppige Grafik fand viel Anklang bei den Besuchern



Mario Kart 64 war eines der Messehöhepunkte. Leider war der 4P-Modus noch nicht verfügbar.



gesonderten Stand begutachten, ausgestattet mit einer neuen Hardwarekomponente: dem **Vibration Controller Pack**. Dieses batteriebetriebene Zusatzaggregat, das in den Memory-Card-Schacht des Analog-Joypads hineingesteckt wird, ermöglicht es anhand eines eingebauten Motors Vibrationen an den betreffenden Spieler weiterzugeben. In **Starfox 64** konnte man so bei einschlagenden Geschossen einen surrenden Ruck verspüren, ebenso bei Explosionen in **Blastdozer**. Doch ein echter Schockeffekt, wie wir ihn von manchen Automaten spielen mit Rückstoßvorrichtungen her ken-

nen, kann mit dieser winzigen Zusatzkomponente natürlich nicht erzielt werden. Wie Nintendo verkündete, soll das **Vibration Controller Pack** lediglich der erste Schritt in einem Prozeß sein, das Nintendo 64 in ein voll ausbaufähiges System einzubinden. Es sollen demnach weitere Komponenten erscheinen, die an das analoge Joypad angeschlossen



Der "Vibrator" wird in den unteren Schacht des Pads gesteckt



# HINKAI'96



Blastdozer war an zwei Messeständen zu sehen. An einem konnte man den "Vibrator" testen.

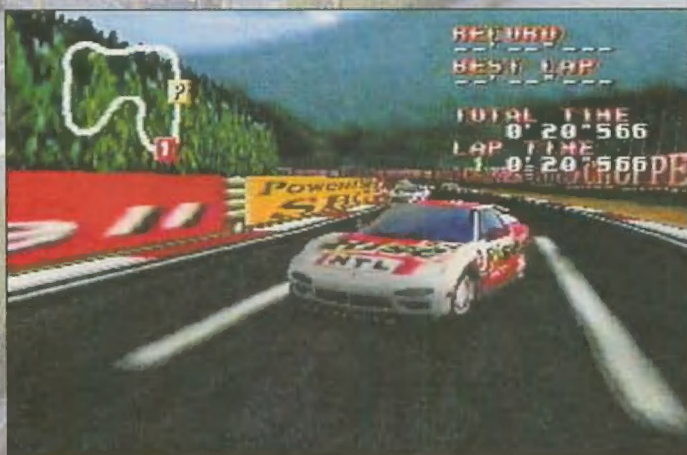


Eine ganze Stadt muß dem Nukleartransporter weichen

werden können. Somit dienen die vier Joypad-Anschlüsse nicht nur zur Eingabe, sondern zugleich auch zur Ausgabe von Daten und Informationen. Genyou Takeda, Chef in der Hardware-Entwicklungsabteilung von Nintendo und zugleich verantwortlich für die Entwicklung des Nintendo 64, prognostizierte für die nahe Zukunft ein System, das sich zusammen mit der Software stets fortentwickelt. Ansätze dafür konnten wir bei Super-Nintendo-Titeln mit eingebauten FX-Chips im Modul bereits vor einigen Jahren sehen. Nur diesmal wurde die 64-Bit-Konsolenplattform von Anfang an für solche Unterfangen konzipiert und erlaubt sogar Eingriffe bis in die Tiefen der Konsole hardware. In der Kernarchitektur des Nintendo 64 be-



findet sich neben der 64-Bit RISC-CPU ein RCP, der vornehmlich für die Steuerung und Brechnung von Grafik und Sound zuständig ist. In diesem RCP wiederum ist ein MIPS 32-Bit-RISC-Chip mit einem Erweiterungsspeicher eingebaut, der den Micro-Code zur Steuerung des gesamten Systems enthält. Versierte Programmierer können durch Überschreiben des Micro-Codes sogar während eines einzigen Spiels die Eigenschaften des Nintendo 64 verändern. So wäre es möglich, in einem bestimmten Spielabschnitt unter Mithilfe der 64-Bit-CPU die Berechnung von komplexen Polygonen vorzu-



Rev Limit ist das erste Spiel mit eigenem N64-Micro Code

nehmen, im nächsten Augenblick jedoch den Schwerpunkt auf die Errechnung von Spieldaten verlagern und die Grafik dafür wieder herunterschrauben. Wie soetwas in der Praxis aussieht, konnte man bei einem Aussteller begutachten. Die Rennsimulation *Rev Limit* von Seta nutzt die oben genannten Möglichkeiten im



gesamten Spielverlauf. Da für jedes Auto, das sich auf der Strecke befindet, individuelle Daten wie Luftwiderstand, Reifendruck oder Fahrzeuggewicht in Echtzeit berechnet werden, wurde eigens ein *Rev-Limit*-Micro-Code geschrieben, um diese Berechnungen vornehmen zu können. Dadurch soll das Spiel realistischer wirken als alle Rennspiele, die zur Zeit auf dem Markt sind. Ein Beispiel für die Ausbaufähigkeit der Hardware zeigte Seta an anderer Stelle. *Morita Shogi 64* ist auf den ersten Blick ein herkömmliches Shogi (Japano-Schach)-Spiel. Doch bei näherem Betrachten



# 8TH SHOSHINKAI'96



Das erste Spiel mit eingebautem Modem: Morita Shogi 64

fallen zwei Telefonbuchsen auf der Oberseite des N64-Moduls auf. Dieses Spiel birgt ein komplettes Modem im Inneren und bietet einen Mehrspielermodus über herkömmliche Telefonleitungen. Inwieweit sich dieses Feature durchsetzt, wird die Zu-

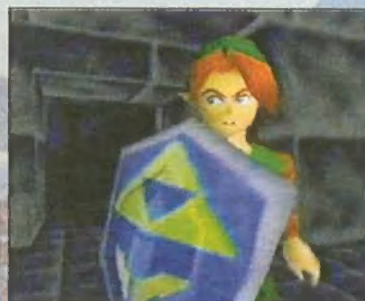
kunft zeigen. Doch nicht nur Modems, auch andere Hardwarekomponenten, die sich nahtlos in das N64-System fügen sollen, wurden gezeigt. Allen voran das **DD-Laufwerk**, das jedoch nicht in Aktion gezeigt wurde, sondern sich in einem Glaskasten präsentierte. Obwohl in einem gesonderten (und verschlossenen) Raum die **DD-Version von Super Mario 64** vorgeführt wurde, fiel es schwer sich vorzustellen, wie sich das Ding in der harten Praxis



Das erste Nintendo-64-Spiel auf DD: Zelda 64



Geplanter Verkaufs-termin des DD-Laufwerks: März '97



Link, wie er leibt und lebt



Die Stages erinnern stark an Super Mario 64



Kämpfe werden in Echtzeit ausgetragen



Der Blickwinkel soll wie bei Super Mario 64 variierbar sein. Bleibt zu hoffen, daß die Clipping-Probleme bis dahin gelöst sind.



Die Dungeons werden zufalls-generiert. Die Daten werden auf das DD gespeichert.

bewähren wird. Das erste Spiel, das auf diesem neuen Datenträger ausgeliefert werden soll, lief unterdessen auf einem Videomonitor: **Zelda 64**. Wie erwartet spielt die Handlung in einer vollkommen polygonisierten 3D-Welt, in der sich unser Held Link völlig frei bewegen kann. Die Story wurde in eine Fantasiewelt gelegt, in der bewaffnete Skelette ihr Unwesen treiben. In traditioneller **Zelda-Manier** müßt Ihr während des Abenteuers zahlreiche Rätsel lösen und versteckte Schätze ausfindig machen. Wie sich die Nachladezeiten auf das Spiel auswirken, wurde natürlich noch geheim gehalten. Schließlich will man die Spielewelt erst im





Ein Rollenspiel mit viel Herz: *Mother 3* wird zumindest in Japan sehnsüchtig erwartet.

ja den 3D-Joystick voll auskosten. Ohne Zweifel wird dieser im 3D-Renn- und Geschicklichkeitsspiel *Kirby's Air Ride* voll zur Geltung kommen. Ebenso wie bei *Yoshi's Island 64*, das, wie bereits im Vorfeld angekündigt, in einer "Pseudo 2D-Landschaft" spielt. Miyamoto hatte dazu geäußert, daß es sehr schwer sein wird, 3D-Grafik so aussehen zu lassen



März mit diesem Novum überraschen. Aber einen Vorteil des wiederbeschreibbaren Mediums lüftete Nintendo bereits: Die Dungeons werden immer neu berechnet, so daß zumindest die Maps auf der DD-Diskette upgedatet werden. Ein anderes Action-Adventure wurde ebenfalls in diesen Videosequenzen gezeigt: *Mother 3*. Hierbei handelt es sich um den Nachfolger des gefeierten Super-Nintendo-Rollenspiels, das in der neuesten Version etwas actionlastig sein wird. Schließlich will man



Auch hierzulande erhofft man sich viel von *Yoshi's Island 64*. Die Pseudo-2D-Grafik verspricht einiges.



Niedlich: *Kirby's Air Ride* ist ein "Renn-Flugspiel"

als sei es 2D. Die ersten optischen Eindrücke von diesem niedlichen Jump'n Run waren jedoch überwältigend. Den besten Eindruck bei den spielbaren Titeln hinterließ neben *Mario Kart 64* und *Starfox 64* überraschenderweise ein



Die plastischen 2D-Stages wirken wie ein Puppentheater

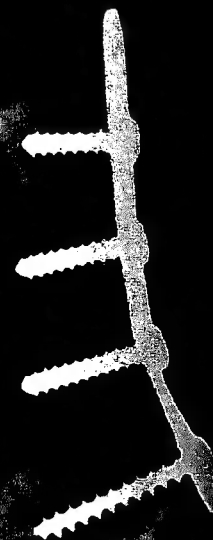


Eine kunterbunte Märchenwelt





# STAR GLADIATOR SORGT FÜR



VON EINE MACHEREN  
VON GEDIENT GEM  
UND AUFGEHÖRT

HOTLINE 040/39 11 13 · INTERNET [www.vie.co.uk/vie](http://www.vie.co.uk/vie)

CAPCOM

Die intergalaktische 3D-Polygonarena öffnet ihre Pforten. Zehn unerbittliche Gladiatoren mit bis zu



# BLEIBENDE ERINNERUNGEN.

PS2 ESRB



MANIAC 12/96: 85%  
MEGA FUN 12/96: GOLD GAME, 90%  
NEXT LEVEL 12/96: 85%



dreißig Special-Moves warten darauf, Dich zu vernichten. Und worauf wartest Du?

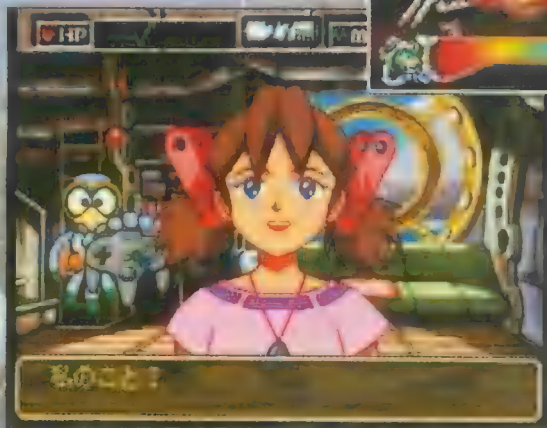


# 8TH SHOSHINKAI'96

Fußballspiel von Konami. **J-League Perfect Striker Live** ist der Nachfolger des bei uns unter dem Namen **International Super Star Soccer** bekannten Super Nintendo-Titels. Das Spiel zeichnet sich durch exzellente Grafik und die spielend leichte Steuerung aus. Es sind die Details, die das Spiel so authentisch und natürlich wirken lassen. Wenn z.B. ein Spieler den Ball abgibt, schaut er zuerst auf den Paßempfänger. Die zahlreichen Sprachsamples eines Profisportkommentators passen



*J-League Perfect Striker Live war eines der Top-Titel*



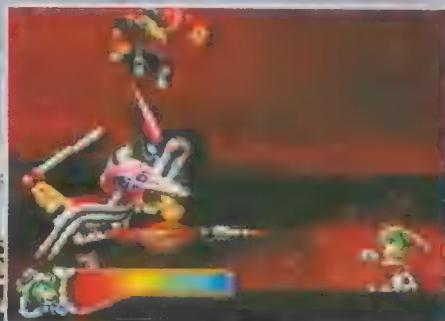
*Ebenfalls von Enix: Wonder Project J2*

pixelgenau zum Spielgeschehen. Und nicht zuletzt durch die detaillierten Motion Captures wirken die Spieler während des gesamten Spielverlaufs unglaublich natürlich. Dieses Spiel dürfte sogar einem Fußballmuffel (wie mich) dazu ermuntern, sich doch einmal ernsthaft mit diesem Genre zu befassen. Im Adventure/Rollenspiel-Bereich war Enix stark vertreten. Neben **Wonderproject J2**, einem Adventurespiel, in dem Ihr einen weiblichen Roboter erziehen

**Doraemon ist der Held in einer japanischen Anime-Serie. Seine Stärken: Fantasievolle Items aus dem 23. Jahrhundert.**



und auf Entdeckungsreisen schicken müßt, kündigte der Softwareriese **Go Go! Trouble Makers**, ein Jump'n Run-Adventure an. Spielzeughersteller Epoch hatte eine spielbare Version von **Doraemon** im Ärmel. Dieses Spiel ähnelt vom Levelaufbau und der Grafik etwas an **Super Mario 64** und läßt sich



*Go Go! Trouble Makers von Enix ist ein Action-Puzzlespiel mit vielen Shoot'em Up-Einlagen*

bis zu viert spielen. Für eine kleine Sensation sorgte die Ankündigung Nintendos, er wolle in Zusammenarbeit mit Tezuka Productions bis zum Frühjahr 98 (!) ein Adventure-



spiel mit dem Titel **Jungle Emperor (Kimba – Der wilde Löwe)** herausbringen. Dieses Spiel soll sage und schreibe 128 MBit fassen. Eine N64-Umsetzung der erfolgreichen Jump'n Run-Reihe **Goemon** wird von Konami erscheinen, genauso **Powerful Baseball Live 4**, ein

Baseballspiel mit kopffüßigen Spielern. Ähnliches wird auch von Imagineer angekündigt. Seine Variante des "Kugel-Baseballs" heißt **Pro Baseball King** und wurde gleich neben seiner niedlichen Fußballsimulation **J-League Dynamite Soccer 64** ausgestellt. Etwas ernsthafter geht es bei Hudson zu. Die Spieler in seinem **Powerleague 64** entsprechen in etwa den realen Körperverhältnissen eines Durchschnitts-Baseballers. Doch eines haben die drei Spiele gemein. Der Ball wird mit dem 3D-Joystick geschlagen, geworfen und gefangen. Generell



*Optisch erinnert Doraemon sehr stark an Super Mario 64*

läßt sich sagen, daß bei Sportspielen, die auf realen Spielerdaten basieren die Möglichkeit besteht, aktuelle Daten anhand des **DDs** upzudaten. Das spart das lästige Programmieren und ist überdies vermutlich kostengünstiger. Gleiches trifft auf **Beat'em Ups** zu. "Anstatt immer neue Versionen auf den Markt zu werfen, könnte man die neu kreierten Charaktere einfach vom Laufwerk einlesen" meint auch Takeda zu diesem Thema. Ob diese Idee bei Hudsons neuem **Beat'em Up Dual Heroes** oder seinem Fußballspiel **Soccer 64** schon Anwendung findet, bleibt jedoch abzuwarten. Am Stand von Imagineer waren neben den besagten Sportspielen auch ein Rollenspiel namens **Magic Century Eltale** und die



*Dual Heroes ist das erste 3D-Beat'em Up von Hudson. Ebenfalls geplant: Bomberman 64.*





Für Schießwütige: *Blade and Barrel* mit 4P-Splitscreen-Modus



*Macross - Another Dimension*

Rennsimulation *Multi Racing Championship* zu bestaunen. Letzteres erinnert zwar sehr stark an einen Sega-Titel, doch hier existieren auf den meisten Strecken unterschiedliche Ab-



zweigungen. Auch die Grafik wirkt feiner und flüssiger. In einer anderen Fahrzeugklasse, nämlich in der Formel 1, war Human mit *Human Grand Prix* vertreten. Die Nintendo 64-Version dieses Beinahe-Klassikers läßt sich gut steuern und vermittelt auch optisch ein angenehmes Fahrgefühl. Hoch in die Lüfte entführen uns drei



*Sonic Wings Assault* ist eine Automatenumsetzung fürs N64

N64-Titel. *Blade and Barrel* von Kemco, *Wild Choppes* von Seta und *Sonic Wings Assault* von Video System. In den Weltraum und darüber hinaus geht es in den Robotech-Actionspielen *Macross - Another Dimension* von Tomy und *Super Robot Spirits* von Banpresto. Aus der westlichen Welt konnte man lediglich drei Spiele sichten. *Turok* von Acclaim und *Hexen* von Gamebank, die man jeweils ausgiebig spielen konnte, sowie *Mission Impossible* von Ocean, *Goldeneye* von Rare und *Shadows of the Empire* von Lucasarts, die es auf

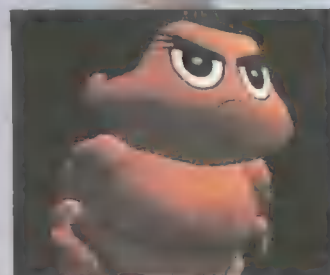


Video zu betauen gab. Freunde von ausgefallenen Spielen werden sich folgende drei Titel merken müssen: *Camelion Twist* und *Cavalry Battle 3000* von Japan System Supply und *64 Big Sumo* von Bottom Up. Im ersten Spiel steuert Ihr ein Kameleon und verschlingt alles, was Euch vor die Nase kommt. Besonders spaßig im Vierspielermodus. *Cavalry Battle 3000* hingegen ist ein Rennspiel mit futuristischen Pferdewagen, wobei eine Ma-

schine als Zugpferd dient. Das dritte Spiel ist eine reinrassige Sumo-Simulation, in der Ihr mit kopffüßigen Sumo-Ringern Wettkämpfe bestreiten müßt: *64 Big Sumo*. Das waren sie also, die Nintendo 64-Spiele, die bis Mitte 1997 in Japan auf den Markt kommen sollen. Und wie sieht es mit der Zukunft des Super Nintendo aus?

Eigentlich nicht so düster, wie man bisher angenommen hatte. Nintendo wird zumindest in Japan ab April 97 in Geschäften der Supermarkt-Kette Lawson testweise "Spiele-Automaten" installieren, an denen man neue und ältere SNES-Titel auf ein spezielles Speichermodul überspielen lassen kann. Dieses Speicher-

modul (hat genau die Spezifikation eines SNES-Moduls) wird ein Flash-RAM besitzen, das man ohne jeglichen Stromverbrauch immer wieder neu beschreiben und speichern kann. Im Sommer 97 soll dieser Dienst in ganz Japan in Anspruch genommen werden können. Kostenpunkt der Geschichte: ca. 5000 Yen (ca. 80 Mark) für das wiederbeschreibbare Speichermodul und 1000 bis 4000 Yen (ca. 13 bis 60 Mark) für das Überspielen von Spielesoftware. tet



Das erste Sumo-Spiel fürs N64

## N64-Release-Liste Japan

Mariokart 64	Nintendo	erschienen
Starfox 64	Nintendo	März 97
Kirby's Air Ride	Nintendo	März 97
Blastdozer	Nintendo	März 97
Mother 3	Nintendo	März 97
Yoshi's Island 64	Nintendo	März 97
Zelda 64	Nintendo	März 97
Jungle Emperor	Nintendo/Tezuka Product.	Fühjahr 98
J-League Perfect Striker Live	Konami	erschienen
Goemon 5	Konami	Frühjahr 97
Powerful Baseball Live 4	Konami	28.2.97
Rev Limit	Seta	März 97
Wild Choppers	Seta	März 97
St. Andrews Golf	Seta	erschienen
Blade and Barrel	Kemco	April 97
Dual Heroes	Hudson	Sommer 97
Power League 64	Hudson	Frühjahr 97
Doraemon	Epoch	März 97
Super Robot Spirits	Banpresto	1997
3D Shooting	Video System	Mai 97
Human Grand Prix	Human	1997
64Big Sumo	Bottom Up	Mai 97
Pro Baseball King	Imagineer	erschienen
J-League Dynamite Soccer	Imagineer	Februar 97
Multi Racing Championship	Imagineer	Juni 97
Magic Century Eltale	Imagineer	Juli 97
Sonic Wings Assault	Video System	Mai 97
Go Go !Troublemakers	Enix	Frühjahr 97
Wonderproject J2	Enix	erschienen
Camelion Twist	NSS	November 97
Cavalry Battle 3000	NSS	November 97
Macross - Another Dimension	Tomy	Sommer 97

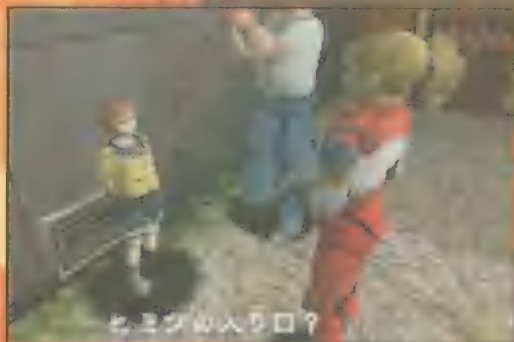


# RESIDENT EVIL 2

Bereits in VG 1/97 haben wir Euch einen kleinen Einblick in die Welt von Resident Evil 2 (PS) gegeben. Hier haben wir 30 neue Screenshots für Euch.



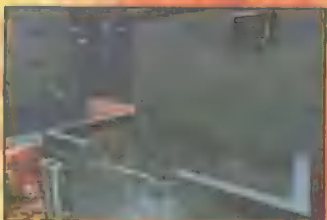
Auf dem Hinterhof ist der Resident Evil los



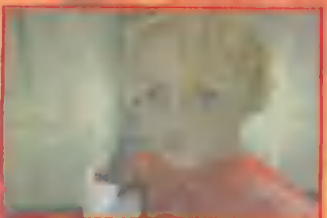
Ein versteckter Eingang? Infos bekommt Ihr von Überlebenden.



Die selbe Stelle, nun aus einer Anderen Perspektive



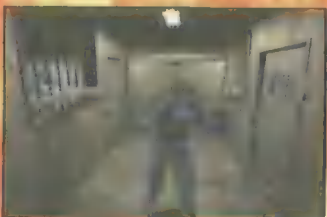
Ein kleiner Umweg über die Dächer von Raccoon City



Elza Walker – Eine Frau sieht rot



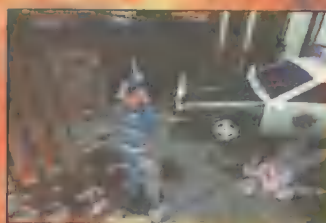
Der schöne Polizei-Parkplatz... alles versaut!



"Pfoten hoch! Ich habe euch alle umzingelt!"



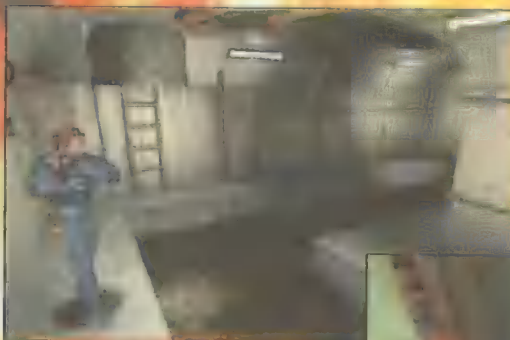
Leon B. Kennedy bei seinem ersten Polizei-Einsatz



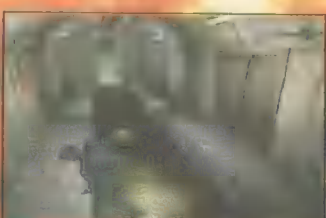
"Halt, stehenbleiben! sie stehen im Parkverbot"



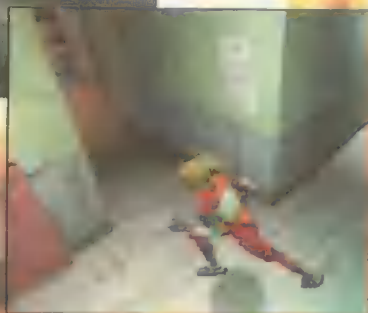
Die beiden Polizisten finden einen Überlebenden dieser Bio-Katastrophe, ein kleines Kind



Standard-situation: Kein Horrorstreifen ohne Abflußkanal



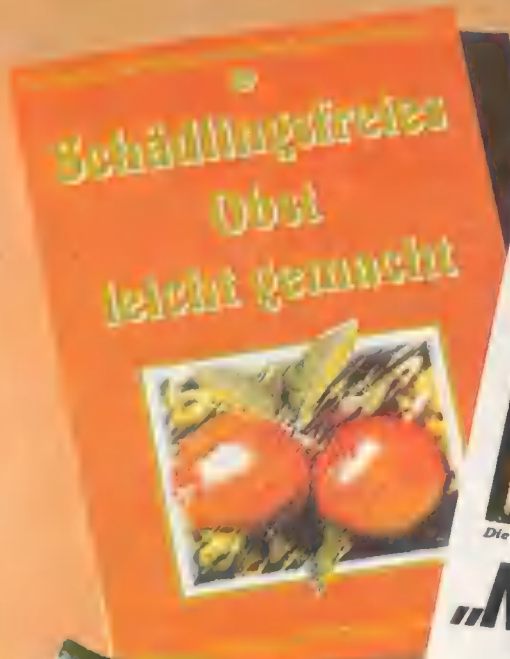
Ein falscher Schritt und Leon landet im grünen Quappel



Im Lautschritt werden alle Räume durchsucht

Fortsetzung Seite 16

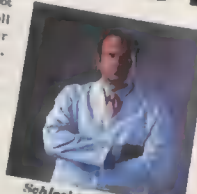




# „MASKIERTE IRRE FIELEN ÜBER MEINEN OBSTSTAND HER.“

New York. Eine eigenartige Zerstörungswelle wütet in Obst- und Gemüsemärkten: Mit afrikanischen Masken verumte Menschen fallen über Obststände her. Sie springen auf den Kisten herum, bis sie zerborsten. Sobald sie dabei Äpfel finden, kicken sie diese in die Luft. Das Phänomen

wird die „Crash Bandicoot Welle“ genannt und soll ihren Ursprung in der Verbreitung des gleichnamigen Videospiele haben. „Heute rauben sie unsere Äpfel, morgen vielleicht berichtet ein Augenzeuge über einen Kartoffelstich“, und Obststandbesitzer: „Ich habe versucht, die herumfliegenden Äpfel zu fangen,



Schlechte Zeiten für Obsthändler.

vergeblich. Wenn ich sie jetzt kommen sehe, esse ich ganz schnell so viele von meinen Äpfeln, wie ich kann. Damit kann ich wenigstens ein paar für mich behalten.“ Sie haben es auch auf ihre Äpfel abgesehen! Auch in Deutschland sind bereits mutmaßliche Crash Bandicoot Anhänger

gesichtet worden. Der Verband der Schrebergärtner fordert daher Polizeischutz für die Apfelbäume. Eine gewisse Schutzwirkung soll vom Anbissen der Äpfel ausgehen. Es ist bisher allerdings kein Ende dieser Welle abzusehen. Das Schicksal des deutschen Apfels bleibt also ungewiss.



IT'S NOT A GAME.





# RESIDENT EVIL 2



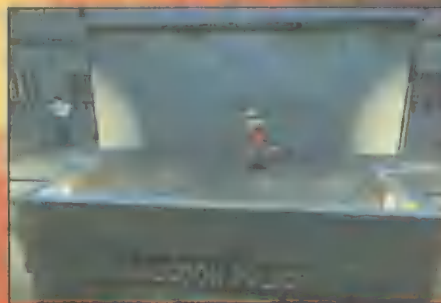
*Genau wie beim Vorgänger: Auf dem Landeplatz weit und breit nicht die Spur von einem Hubschrauber*



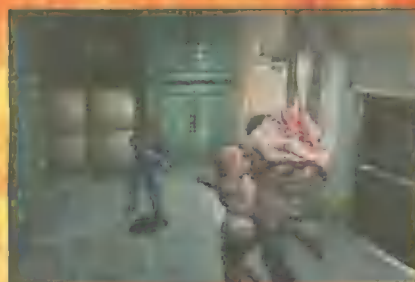
*Auch Feuersbrünste können zu einer Gefahr für die Polizisten werden*



*Der Menübildschirm wurde überarbeitet. Jetzt können mehr Gegenstände aufgenommen werden.*



*Die letzte Zufluchtsstätte: Das Dach vom Raccoon City Polizeipräsidium*



*Oje! Ein buchstäblich harter Brocken.*



*Ein zweibeiniges Sparschwein? Dieser Boßgegner hat einen Spalt im Rücken.*



*Rote Pixel markieren die Einschußpunkte am gegnerischen Polygon*



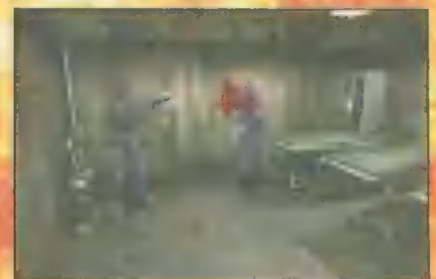
*Ist der Hund gesund...*



*...freut sich der Mensch.*



*Der Falschparker weigert sich, seinen Strafzeitel zu bezahlen. Armer Leon...*



*"Raus hier! Diese 'Residenten'-Suite war für mich reserviert!"*



*Alles Sprichwort: Hunde, die bellen, beißen nicht. ...hey! Wieso bellt Ihr nicht?*







# EXCAL

Telstar in England hat ein vielversprechendes 3D-Adventure in der Mache, das auch wieder eine drahtige, weibliche Heldin featured (Tomb Raider läßt grüßen...)

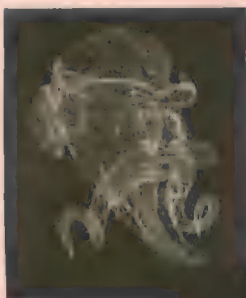


Groß ist Telstars Tempest-Crew nicht gerade, dafür macht die Arbeit mächtig Spaß (man beachte die entspannenden Poster)

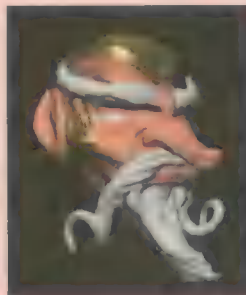
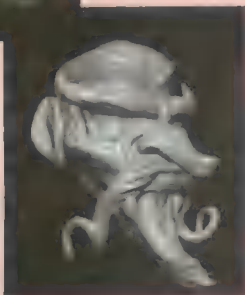
**E**in nur aus acht Personen bestehendes, relativ unbelecktes Team aus Leeds, *Tempest Software*, das jetzt gerade an *Excalibur 2555 AD* werkelt, hatte bereits letztes Jahr in aller Eile das Leichen-lastige und mit vielen Grafik-Schlampereien behaftete *Lone Soldier* für Telstar hingerotzt. *Tempests* zweites großes PS-Projekt hat nun einiges mehr an Spieltiefe zu bieten, nur leider sitzt dem kleinen Team erneut die Zeit im Nacken. Im Gegensatz zu Sonys *Chronicles of the Sword*, das vielleicht etwas zu stark auf Mittelalter-Freaks zugeschnitten war, haben die

Programmierer von Tempest zumindest bei der Story schon mal die Kurve gekratzt. Diese nimmt zwar auch ihren Ausgang im Mittelalter, da das legendäre Excalibur-Schwert in der Vergangenheit gestohlen wird. Weil die Langfinger aber aus der Zukunft kamen, werdet Ihr dorthin gebeamt, um das

wertvolle Schwert wieder zurückzubringen, damit sich der Lauf der Geschichte nicht ändert. Als Zauberer Merlins Gehilfin Beth, ausgestattet lediglich mit einem normalen Schwert, findet Ihr Euch in der unterirdischen Stadt Salto in einer Fantasy-Welt im Jahre 2555 wieder. Die Stadt ist in mehrere Ebenen (=Welten) untergliedert, die Ihr durchmarschieren müßt, um dem Herrscher von Salto Excalibur wieder abzunehmen. Besagter Diktator verabreicht seinen Untertanen per Zwang eine Droge, die die Menschen dort willenlos und schläfrig macht (wie pikant!). Daher ist es oft



Hier sieht man die verschiedenen Schritte vom Drahtgitterkopf hin zum texturierten, farbigen Merlin

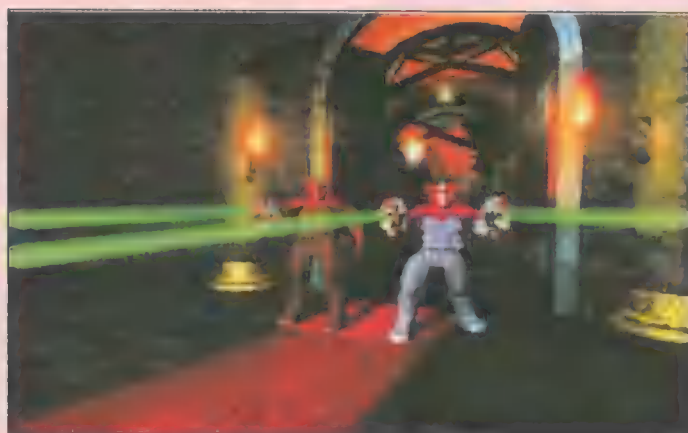


Erst müssen die einzelnen Objekte zum Ton geformt werden, damit am Compi 3D Drahtgittermodelle daraus entstehen





# IBUR



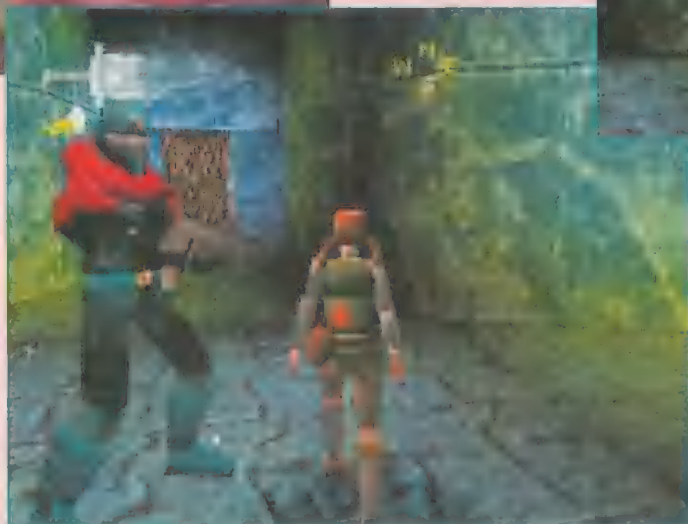
*Teleporter versetzen die Hauptdarstellerin in andere Räume (siehe Bild links)*

*Interessante Licht- und Schattenreflexe sorgen für die nötige Atmosphäre*



*Wenn Ihr das Schwert aufladet, kann Beth stärker zuschlagen*

gar nicht einfach, von den Einwohnern vernünftige Informationen, die Ihr zum Weiterkommen benötigt, zu erhalten, da diese generell sehr schlapp sind. Manche Leute verlangen im Austausch für ihr Insider-Wissen zuerst eine Gegenleistung, z.B. in Form von Getränken oder Gegenständen. Außerdem gibt es da noch abtrünnige Freiheitskämpfer, die ein Komplott gegen den Diktator planen (die wollen dann wieder ganz andere Sachen von Euch...). So besteht Eure Aufgabe in diesem gruftigen Adventure nicht nur in der Liquidierung von regimetreuen Aufpassern, sondern vor allem im Knacken der vielen Rätsel. Im Gegensatz zu *Eidos'* bedingt ähnlichem *Tomb Raider*,

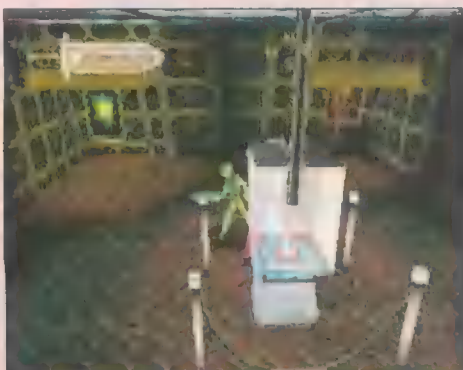


wo die Hauptperson ja bekanntlich auch eine Frau ist, habt Ihr hier weit weniger Bewegungsfreiheit, da sich Beth immer nur von einem Raum zum nächsten bewegt. Dafür wird bei *Excalibur 2555AD* sehr viel mehr Atmosphäre geboten, zu der auch die stimmige

Begleitmusik einiges beiträgt. Die witzigen Dialoge mit den Wesen, die Ihr unterwegs trifft, wurden von professionellen Schauspielern gesprochen und aufgenommen. Hoffentlich wirken sie auch in der deutschen Übersetzung noch genauso überzeugend. Das Spiel beinhaltet etwa 80 verschiedene Charaktere, die mit 3D Studio alle von einem einzigen Grafik-Designer auf dem PC entworfen wurden. Das übrige Spiel wurde, bzw. wird auch ausschließlich auf PCs programmiert. Dabei ist von den vier Hauptprogrammierern jeder für eine der vier unterirdischen Ebenen von Salto zuständig. Da die PCs nicht vernetzt sind, mußten wir

bei unserer Visite reihum gehen und auf verschiedenen Maschinen die unterschiedlichen Welten anspielen. Erst ganz zum Schluß werden die einzelnen Teile dann zum richtigen Spiel zusammengefügt. Für den üblichen Render-Vorspann haben die *Tempest*-ler einige Figuren extra aus Ton modelliert, mit einem Linien-gitter überzogen und als 3D-Gitter dann "eingescannt". Obwohl extrem aufwendig, scheint diese Technik auch in anderen Programmierstudios eher die Regel, als die Ausnahme zu sein. Mit der gängigen Render-Software lassen sich bestimmte Objekte wie z.B. Merlins Kopf (siehe Bild) auch unter noch so großem Zeitaufwand nicht zufriedenstellend künstlich erschaffen. Angeblich soll *Excalibur 2555AD* bereits in der zweiten Märzhälfte auf dem Markt sein. Da *Telstar*-Spiele bisher immer erst viel später erschienen sind als angekündigt, lassen wir Ballzauberer Franz das Schlußwort sprechen: Schau 'mer mal... ds

*An manche Gegenstände kommt man nicht ohne weiteres heran. Entweder benötigt man dann gezielte Infos von den verdrohten Höhlenbewohnern oder man muß erst noch einen versteckten Hebel in Bewegung setzen*







Viele Programmierer haben sich schon durch MarioKart inspirieren lassen und wollten mit einem eigenen Spiel gleichziehen oder das große Vorbild gar noch übertreffen. Wie wohl dieser Versuch ausgeht?

**D**ie kleine englische Firma QUICKDRAW, im Speckgürtel Londons beheimatet, hat zwar unter dem eigenen Namen noch keine Großtaten veröffentlicht. Dennoch versammeln sich unter dem Dach der Firma einige "alte Hasen" der Spielebranche, die unter anderem bereits an Hits wie *Micro Machines* und *Street Racer* mitgewirkt haben. Auf den ersten Blick erinnert *Wreckin Crew* für die Playstation auch ziemlich an *Street Racer*, mit dem Hauptunterschied, daß die Hintergründe nicht in 2D, sondern

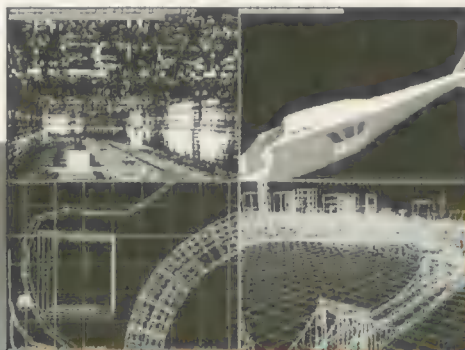


In einem Level führt der Kurs auch durch ein Mega-Einkaufszentrum

wirklich dreidimensional gestaltet sind. Zu Beginn hat man die Auswahl zwischen acht coolen Fahrern, die außerdem Autonarren sind und mit echten Charakter-Flitzern wie z.B. einem 57er Chevy oder 'nem völlig verbeulten, uralten Ford-Pickup-Truck aufwarten, die wiederum selbstverständlich die üblichen, unterschiedlichen Fahreigenschaften mitbringen. Als Lohn fürs Durch-

spielen gibt's dann noch zwei weitere Fahrer. Jedes Auto hat bis zu acht Moves auf dem Kasten, die dem Gegner Schaden zufügen. So könnt Ihr die Mitfahrer auf verschiedene Arten abfackeln, Ölteppiche auslegen oder gar einen Schwarm Hühner aus dem Kofferraum entlassen, die dann dem Hintermann kurzzeitig die Sicht nehmen. Diese Attacken dürfen allerdings nicht beliebig oft angewendet werden, sondern nur, wenn Ihr genug Sterne auf der Pis-

te eingesammelt habt. Logischerweise kosten effektivere Moves mehr Sterne, als ein einfacher Ellbogen-Check. Vermutlich wird man auf einer Playstation nur zu zweit im Split-Screen-Modus antreten können, bzw. zu viert via Link Kabel, aber das war bei Redaktionsschluß noch nicht definitiv entschieden. Es gibt vier Cups, bzw. Welten, analog zu MarioKart. Als Neuerung sind beim Track-Design nicht immer nur ein möglicher Weg, sondern bei manchen Kursen gleich eine Vielzahl von Routen vorgesehen. Die Übersichtskarte sieht dann wie ein Labyrinth aus. Ihr kommt in diesen Fällen dauernd an Kreuzungen vorbei, an denen man in alle drei möglichen Richtungen fahren kann. Auch wenn manche Abzweigungen nicht immer den kürzesten Weg bedeuten, so liegen gerade dort vielleicht nützliche Extras wie Nitros, Waffen-Upgrades, oder Reparatur-Kits herum (ganz so neu ist die Idee aber mittlerweile auch schon wieder nicht,



Der Weg eines Programmierers ist steinig: Alle Objekte müssen vorher in Handarbeit "gefertigt" und dann einzeln in die Level eingebaut werden

Im Render-Vorspann wird der Background jedes Fahrers kurz beleuchtet





# CREW



Auf den vier Bildern ringsum seht Ihr eine kleine Auswahl der Special Moves. Um sie ausführen zu können, muß man allerdings vorher fleißig Sterne sammeln.

da es bei MarioKart 64 ebenfalls einen solchen Labyrinthkurs gibt). Die zweite Neuerung sind eine Vielzahl (über 100 verschiedene) von Objekten, die, auf und neben der Straße postiert, das Spielgeschehen beeinflussen. Am häufigsten kommen Kisten vor, die kaputt gehen und Extras freigeben. An anderen Stellen stehen z.B. aufeinandergetürmte Reifenstapel, die sich nach einer Kollision über die Fahrbahn verteilen und so zu Hindernissen für die Nachhut werden. Auch die Kurse sind thematisch alles andere als langweilig gestaltet. Man fährt durch Höhlen, umschifft Dinosaurier, kommt an Rum-

melplätzen vorbei, es gibt versteckte Bonuslevel etc. Bleibt nur abzuwarten, ob die vielen gut gemeinten Ideen auch spielspaßtechnisch zu Buche schlagen. Die PS-Version von Wreckin' Crew soll bereits am 20. März erscheinen, aber auch hier gilt das gleiche wie für Excalibur: Telstar-Spiele waren noch selten in time.. ds

Ab hier geht's in der Pyramide weiter. Damit Ihr Euch in den Gängen nicht verfährt, zeigen Richtungspfeile den Weg an.



Versand per Nachnahme, Porto & Verpackung TD: DM + 111 Sendungen ab 300,- DM frei, Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal mit DM 20,-

Ihr denkt, das wäre unser Komplet-Angebot? FALSCH!!! Weitere Spiele telefonisch erfragen

## SONY PSX

Grundgerät	DT	389,95
RGB-Kabel	DT	39,95
PSX Umbau als Console	DT	99,95
Memory Card	DT	39,95
Area 51	DT	39,95
AV Global	DT	99,95
Baphomet's Fluch	DT	99,95
Batman Returns	DT	99,95
BLAM! Machine Head	DT	99,95
Burning Road	DT	99,95
Command & Conquer	DT	99,95
Crusader No Remorse	DT	99,95
Crash Bandicoot	DT	99,95
Cronicals of Sword	DT	99,95
Dragonair	DT	99,95
Dragonheart Fire & Steel	DT	99,95
Destruction Derby II	DT	99,95
Exhumed	DT	99,95
FIA Formel 1	DT	99,95
FIFA 97	DT	89,95

Projekt Overall	DT	99,95
Peto Sampras Tennis	DT	99,95
Projekt X2	DT	99,95
Rebel Assault	US	119,95
Ridge Racer III	JP	129,95
Sim City 2000	DT	99,95
Snowcat Strike	DT	99,95
Star Gladiator	DT	99,95
Trial Edge	JP	149,95
Street Fighter Alpha II	DT	99,95
Street Fighter	DT	99,95
Steel Habinger	US	109,95
TEKKEN II	DT	99,95
Tomb Raider	DT	99,95
Tunnel B1	DT	99,95
Williams Trilogy	DT	99,95
Wipe out II	DT	99,95
X-Land Tennis From Deep	DT	99,95
Alle neuen Projekte auf Lager!		

## SEGA SATURN

Legacy of Kain	DT	99,95
NHL 97	DT	99,95
NHL Powerplay Hockey	DT	79,95
Pandemonium	DT	89,95
Command & Conquer	DT	99,95
Exhumed	DT	89,95
Hunt, In the	DT	89,95
Night Warriors	DT	89,95

## PRIMAL GAMES

Night Warriors	DT	89,95
Saga Worldwale Soccer 97	DT	99,95
Story of Thor II	DT	79,95
Tomb Raider	DT	99,95
Wipe Out	DT	79,95
NINTENDO 64		
Grundgerät	US	219,95
Grundgerät ab 1. März	DT	199,95
PAD	JP/US	79,95
Mario ab 1. März	DT	99,95
Wario ab 1. März	DT	99,95
Wario Kart ab 1. März	DT	99,95
Mario Kart	JP/US	219,95

BESUCHT UNSEREN SHOP  
IN DER EUROPA-GALERIE  
GEGENÜBER BO-HBF  
BOCHUM CITY

NINTENDO 64 PAL  
ERSCHEINT 1. MÄRZ 97  
UNBEDINGT  
VORBESTELLEN!!!

\* Bei Drucklegung nicht verfügbar

Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt!  
Div. Hardware und Umbauten auf Lager!



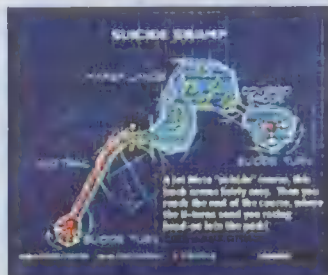
PHONE: (0234) 91 60 630 + 91 60 631

HÄNDLERFAX: 91 60 632



Schon während der E3 im Mai 96 begeisterten uns Sonys Wellenreiter, jetzt liegt uns endlich eine Preview-CD vor

# Jet Rider



Der Suicide Swamp ist die Traumstrecke für Geisterfahrer



Die Spiegelungen auf dem Wasser wirken sehr real

Im Gegensatz zu Nintendos *Wave Race 64* steuert Ihr bei *Jet Rider* für die Playstation ein Hoverbike, schwebt knapp über den Strecken und könnt somit problemlos über Wasser, Sand, Gras und sogar Straßen rasen. Vier Spielmodi stehen Euch zur Auswahl, darunter eine komplette Saison auf allen zehn Strecken, und Trainingsrennen ohne Gegner. (Mario sagt auf Position elf steht ein N) Im Zweispieler-Modus könnt Ihr zwischen horizontal und vertikal gesplittetem Bildschirm umschalten, die Übersicht leidet unter beiden Varianten, wobei Euch in der horizontalen Teilung sogar die Gischt Eures Vordermanns manchmal völlig die Sicht nimmt. Aus 20 mutigen Piloten, darunter auch äußerst attraktive weibliche Exemplare, wählt Ihr Euren Favoriten, die



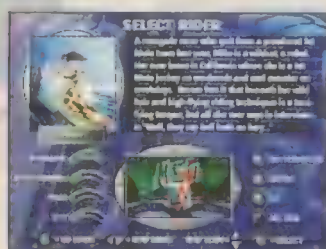
◀ Geschickte Piloten können in Kurven Konkurrenten an den Streckenrand drücken. Der Computer beherrscht diesen Trick aber auch.

Der Splitscreen-Modus lässt sich während des Rennens im Pausen-Menü auch auf vertikal umstellen ▼



◀ Diese Ansicht eignet sich besser für zwei Spieler

Fahrer unterscheiden sich in vier Kategorien unter anderem auch in Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit. Während des Rennens bestimmt Ihr mit der Select-Taste die Perspektive aus drei möglichen Varianten. In unserer Vorversion waren drei der insgesamt zehn Kurse anwählbar, vor allem der "Suicide-Ride" verspricht eine Menge Spaß, da Euch die 19 computergesteuerten Konkurrenten nach zwei 180-Grad-Kurven ständig entgegenkommen und Unfälle unvermeidbar sind. Mit Steigungen, Wasserfällen, einer Menge Hindernissen und



Miko im knappen Bikini ist unser absoluter Liebling

halbversunkenen Straßen bieten die Strecken genügend Abwechslung, um Euch auch länger zu motivieren. Die Spiegelungen im Wasser sehen exzellent aus, allerdings kann *Jet Rider* grafisch nicht ganz mit *Wave Race 64* konkurrieren. Die Steuerung wirkt dem zu kontrollierenden Fahrzeug entsprechend etwas schwammig und erinnert leicht an *Psygnosis Wipeout*. Im Optionsmenü erscheint übrigens ein Stunt-Race-Modus, der sich allerdings in unserer Preview-CD noch nicht aktivieren ließ, also müssen wir bis zum Test in der nächsten Ausgabe warten, bevor wir mehr darüber sagen. Ab dem 14. Februar soll *Jet Rider* bei uns erhältlich sein, wir freuen uns schon auf das fertige Spiel.



# BRANDHEISS!

## Spiele

PSX	SAT
2Xtreme	89,99*
A4 Evolution	99,99
Alien Trilogy	89,99
Alone in the Dark 2	109,99
Amok	89,99*
Andretti Racing	89,99 89,99*
Area 51	89,99* 89,99*
Athlete Kings	89,99
<b>Baptism: Sacred Kart Duel</b>	<b>89,99*</b>
Baphomet's Fluch	89,99
Batman Forever: Coin-Op	79,99* 79,99*
Battle Arena Toshinden 2	99,99
Battle Stations	79,99*
Black Dawn	89,99* 89,99*
Blackfire	89,99*
BLAM! Machinehead	99,99 99,99
Blast Chamber	99,99* 99,99*
Blazing Dragons	79,99 89,99
Bug! Too	89,99*
Bubble Bobble 2	79,99
Bust II	89,99*
Casper	89,99 89,99
Chaos Control	89,99* 79,99
Chronicles of the Sword	89,99*
<b>Conquest &amp; Conquer</b>	<b>109,99*</b>
Constructor	89,99*
Cool	89,99*
Crash Bandicoot	109,99
Crow: City of Angels	79,99* 79,99*
Crusader - No Remorse	89,99* 89,99*
Cyberia	89,99 89,99
Dark Savior	89,99*
Darkstalkers	89,99*
Davis Cup Tennis	89,99*
Daytona USA Championship Edition	109,99*
Deadly Skies	89,99* 89,99*
Deathdrome	89,99*
Descent	89,99
Destruction Derby 2*	99,99*
Die Hard Trilogy	89,99* 89,99*
Discworld (dt.)	89,99
<b>Down in the Dumps</b>	<b>89,99*</b>
Dragonheart: Fire & Steel	89,99* 89,99*
Earthworm Jim II	89,99
Exhumed	89,99*
Formel 1	89,99
Fade to Black	89,99
FIFA Soccer III	89,99*
Galaxian II	89,99*
Gex	79,99
Gunship (engl.)	89,99
Hardcore 4x4	99,99*
Hyper Final Match Tennis	89,99*
Internat. Superstar Soccer Deluxe	89,99*
International Track & Field AKTION!	79,99
In the Hunt	89,99* 89,99*
Iron & Blood	79,99 79,99*
<b>Jet Rider</b>	<b>79,99* 89,99*</b>
Jewels of the Oracle	89,99*
Jumping 2	99,99
Kelo 2	89,99*
Konami Open Tennis	89,99*
Last Dynasty	89,99* 89,99*
Lomax	79,99*
Lost Vikings 2	79,99* 79,99*
Madden '97 Football	89,99*
Magic the Gathering	79,99* 79,99*
Manic	89,99* 89,99*
MegaMan X3	89,99* 89,99*
Motor Toon II	89,99*
Mr. Bones	89,99*
MTV's Flux	89,99*
MTV's Slamscape	89,99*
Myst	89,99 109,95
Namco Museum Pieces 3	89,99*
Namco Smash Court Tennis	89,99*
Namco Soccer Primal Goal	89,99*
<b>Nascar Racing 96</b>	<b>89,99*</b>
NBA Action	89,99
Hangtime	89,99*
NBA Extreme	79,99* 79,99*
NBA Live	89,99* 89,99*
Necrodrome	99,99*

## Spiele

PSX	SAT
Need for Speed	89,99 89,99
NHL Hockey '97 (EA Sports)	89,99*
Nights (incl. 3D Control Pad)	139,99
Pinball Soccer	89,99*
<b>Pinball Arcade</b>	<b>79,99*</b>
Parodius Deluxe	AKTIONSPREIS! 59,99
PGA Tour Golf '97	89,99 89,99*
Pinball Graffiti	89,99*
Pod	89,99*
Project Overkill	89,99
Pro Pinball	79,99 89,99*
Resident Evil (dt.)	89,99*
Return Fire	89,99*
Return to Zork	99,99
Ridge Racer Revolution	89,99 89,99*
Road Rash	89,99*
Robotron 'X'	89,99*
Sampras Extreme Tennis	99,99
Sega Ages Compilation	89,99*
<b>Sega Ages Soccer '97</b>	<b>89,99*</b>
Sentient	89,99*
Shredfast	89,99*
Sim City 2000	89,99 99,99*
Sonic The Fighters	89,99*
Soviet Strike	89,99 89,99*
Space Hulk	89,99 89,99*
Spot 3	89,99*
Star General	79,99*
Steel Hurlinger	89,99*
Steel Panthers 2	79,99*
Story of Thor 2	89,99
Street Fighter Alpha II	89,99* 89,99*
Street Racer	89,99* 89,99*
Syndicate	89,99* 89,99*
Tekken 2	99,99
Tempest X	79,99* 79,99*
The Devide: Enemies Within	89,99*
Three Dirty Dwarves	89,99*
Thunderhawk II	89,99 109,99
Tilt	89,99* 89,99
Time Commando	89,99
Titan Wars	89,99*
Tobal No.1	99,99*
<b>Tobal No.2</b>	<b>89,99* 99,99*</b>
Top Gun - Fire At Will	89,99
Toshinden URA	89,99*
Tunnel B1	89,99 89,99*
Twisted Metal 2	89,99*
Virtua Cop II	99,99*
Virtual Open Tennis	79,99*
Warwind	89,99*
Warwind	79,99*
Wing Commander 3	99,99
Wipe Out 2097	99,99
WWF In Your House	79,99* 79,99*
<b>X-COM: Terror from the Deep</b>	<b>89,99*</b>
X-Men: Children of the Atom	79,99* 79,99
Zork Nemesis	89,99*

## Grundgeräte

Sony Playstation incl. Control Pad	389,99
Sega Saturn incl. Control Pad	449,99

## Zubehör

6-Spieler-Adapter	79,95
Action Replay Pro	99,99 99,99
Analog Joystick	129,99
Antennenkabel	49,95 59,95
Arcade Racer (Lenkrod)	129,95
Backup Memory	109,99
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99 39,99
Lenkrod incl. Pedale	159,99
Link-Kabel	49,99
Maus	59,95
Memory Card (Meg)	79,99
Memory 3,5"-Diskettenlaufwerk	179,99
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGcon (Control Pad)	89,99
Original Control Pad	59,95 44,95
<b>Parodius Deluxe</b>	<b>69,99*</b>
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99 39,99
Tasche + Control Pad + Mem. Card	99,99
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Video-CD MPEG-Karte	349,95
Virtual Stick	89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerung)	29,99 29,99

Wer bremst, verliert!

**Destruction Derby 2**  
Sony PSX\*  
**99,99**

**Nascar Racing 96**  
Sony PSX\*  
**89,99**



**Sportliche Highlights:**  
**NHL Hockey '97**  
PSX / SAT\* je  
**89,99**

**Int. Superstar Soccer Deluxe**  
Sony PSX\*  
**89,99**

**Media Point**

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale  
Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

**(030) 794 72 111**

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

**Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85**  
**BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#**

\* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.  
**Versandkosten:** Vorkasse: 6,99 DM - Kreditkarte: 9,99 DM - Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr - ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei - Express-Versand und UPS auf Anfrage - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM  
der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer eingeben, Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu



Wo Sie uns finden:

<b>Media Point</b> <b>Berlin - Neukölln</b> Jonasstraße 144 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn Leinestraße	<b>Media Point</b> <b>Berlin - Steglitz</b> Bismarckstraße 182 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182	<b>Media Point</b> <b>Hamburg - Harvesteh.</b> Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 11 139 U-Bahn 3 Hoheluftbr. Bus 35, 102	<b>Media Point</b> <b>Bremen</b> Hanseatenhof 11 im Lloydhof / P am Brill Tel.: (0421) 16 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brill	<b>Media Point</b> <b>Dortmund</b> Rheinische Straße 24 Tel.: (0231) 914 14 Straßenbahn Heinrichstraße
<b>Media Point</b> <b>Berlin - Friedrichshagen</b> Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790 U-Bahn 1 Rth. Friedrichshagen Tram 20,21 Borsenplatz	<b>Media Point</b> <b>Berlin - Spandau</b> Brunowstraße 191 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204	<b>Media Point</b> <b>Tegel</b> Brunowstraße 191 Tel.: (030) 433 96 05 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222	<b>Media Point</b> <b>Köln</b> Rixstraße 44 Tel.: (0201) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10	<b>Media Point</b> <b>???</b> Demnächst auch in Ihrer Nähe!



**Garstige Mumien und hinterhältige Pharaonen ziehen vom Saturn auf die Playstation. Wir haben uns die Preview-Version des 3-D-Shooter-Hits zu Gemüte geführt.**

**A**uf Segas Flaggschiff avancierte dieser nervenaufreibende Trip durch ein monsterverseuchtes Ägypten dank einer Unmenge spielerischer und technischer Highlights schnell zum Hittitel. Auch in der Playstation-Fassung wird ab März zur Jagd auf die breit gefächerte Extra-Palette geblasen: Es gilt acht Waffen (je vier High-Tech-Knarren und sagenumwobene mystische Items wie der Kobrastab), sechs magische Artefakte, acht Transmitterteile, ohne die Ihr das Spiel nicht erfolgreich beenden könnt, sowie wichtige zusätzliche Lebensbalken und eine Menge goldener Schlüssel zu finden. Nun lagen die Entwickler von Lobotomy Software nicht auf der faulen Haut und haben das Spiel ganz schön umgekrempelt. Ihr trifft viel

# Exhumed



*Das Debug-Menü am unteren linken Bildschirmrand wird in der fertigen Fassung natürlich fehlen*

früher auf gefährlichere Feinde, die Euch auch mehr Lebensenergie kosten. Extras wurden woanders versteckt und die Level teilweise komplett umgekrempelt, so daß ich stellenweise meinen Saturn-Lieblingsshotter gar nicht mehr wiedererkannte. Auf dem Sobek-Paß ersetzte man z.B.

die Stein  
schlaglawine  
durch festin-  
stallierte Ka-

nonen, die mit einer viel höheren Frequenz feuern, als ihre Sega-Kumpane. Natürlich hat

geschlossenen Boxen. Dafür präsentiert sich das Scrolling noch nicht so butterweich, aber für die Feinarbeit bleibt ja noch genug Zeit. Netterweise konnte man in unserer Version zu jeder Zeit die komplette Levelkarte sowie die Position sämtlicher Feinde abrufen, was die ganze Sache wesentlich erleichterte, aber erfahrungsgemäß in der Endversion fehlen wird. Das trifft natürlich für die Zahlenspalte links un-



*Oben: Die Karte lässt sich jederzeit ein- oder ausblenden*

*Rechts: Für kleine Gegner genügt die Pistole, größere Knarren findet Ihr in späteren Levels*



man der PS-Version neue Lichteffekte und auch eine Reihe altägyptischer Texturen verpaßt, und der monumentale Orchestralsound hämmert auch schon aus den ange-

ten zu, die lediglich den Designern zur Koordinatenbestimmung dient und keinesfalls den Shooter-Genuß trüben wird. Sollten die Designer das Scrolling noch perfektionieren, zählt Exhumed (alias Powerslave) auch auf der PS zu den absoluten Top-Titeln und ist klar besser als der Four-Letter-Word-id-Titel incl. "Final"-Version.rk



*Mit dem Säbel richtet Ihr normalerweise nicht viel Unheil an*



Eigentlich wollten wir hier dafür werben,  
daß es International Superstar Soccer Deluxe  
jetzt endlich für Playstation gibt.  
Aber dieses Spiel braucht keine Werbung.

Fun Generation **9/10**

Mega Fun **87%**

Next Level **85%**

Maniac **84%**



© KONAMI (Deutschland) GmbH  
Postfach 56011, 70406 Frankfurt

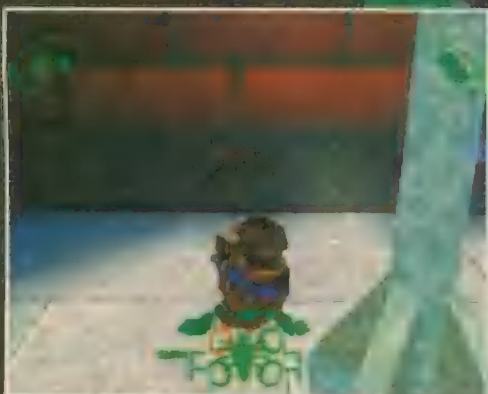


**BMG-Interactive hat ein Herz für Tiere: In Spider erlebt Ihr packende Jump'n'Shoot-Action, gepaart mit glänzender 3D-Optik.**

**I**m Auftrag von BMG Interactive bastelt das Newcomer-Entwicklerhaus „Boos Game Studios“ (ein Ableger der renommierten Hollywood-Trickfilm-Studios) an einem außergewöhnlichen Debutspiel für PlayStation und Saturn. In *Spider* steuert Ihr keinen gewöhnlichen Helden: spritzet durch die Botanik, sondern nehmt Platz in einer gut gepanzerten Cyber-Tarantel. Die meisten Gegner, denen Ihr in den verzweigten Level-Labyrinth begegnen, sind mutierte Insekten und mechanische Killerdruiden. Zu Beginn des Abenteuers könnt Ihr Euch nur mit den von der Natur gegebenen Zangenwerkzeugen verteidigen. Durch das Aufsammeln bestimmter Extrasymbole gelangt Ihr in den Besitz von durchschlagenden Waffensystemen. Die Palette



*Schon im ersten Level treffen boshafte Tarantel-Kollegen an*



*Unsere Cyber-Spinne kann sich auch an einem hauchdünnen Faden abseilen, damit sie einfacher an die begehrten Extras herankommt*



*Beinarbeit: Jeder der cybergenetischen Spider-Gegner hat eine schwache Stelle*



*Dank intelligenter Kameraführung ist stets für den notwendigen Überblick gesorgt*

melsrichtungen, und am Ende jeder Stage bittet ein extraliberaler Obermotz um angemessene Aufmerksamkeit. Mit technischen Highlights soll in *Spider* nicht gespart werden: Alle bewegten 3D-Objekte durchlaufen einen aufwendigen Motion-Catching-Prozess, der an Dutzenden „Silicon Graphics“-Workstations seine krönende Vervollständigung erfährt. Eine speziell entwickelte Kameraführung (ähnlich der von *Parasite*) stellt dabei sicher, daß Ihr Eure Mech-Tentakel und die Umgebung immer aus dem besten Blickwinkel seht. Was an der geplanten Actionüberdosis aus den ehrenwerten „Boos Game Studios“ dran ist, wird *Spider* im April beweisen müssen. Die frühe Betaversion macht auf jeden Fall schon Appetit auf mehr.

WS

*Die gerenderte 3D-Landschaft von Spider sieht bereits in der frühen Version schon recht vielversprechend aus (PlayStation)*

reicht dabei vom einfachen Raketenbeschütz bis zum rösttauglichen Flammenwerfer. Unterwegs dürft Ihr nicht nur schönede herumlaufen und hüpfen, sondern kraxelt auch recht an Wänden, Kisten und anderen Hindernissen hoch. Auf den abwechslungsreichen Krabbelpfaden solltet Ihr allerdings nicht nur auf die an-

rückende Gegnerschar achten, sondern auch die übrige Umwelt im Auge behalten. So finden sich versteckte Extras und andere Hilfen, die nur aufmerksame „Spinne-Wanderer“ entdecken. Die insgesamt 30 Renderlevel scrollen dabei in alle Him-







SOUL EDGE



LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN



RAGE RACER PSX &amp; SATURN

Beispiel 1: Sony Playstation  
+ Importumbau **DM 53.-**  
+ RGB-Kabel **monatlich**  
+ Soul Edge jp **bei 24 Monaten**

Beispiel 2: Sony Playstation  
+ Memory Card **DM 29.-**  
+ 2tes Joypad **monatlich**  
+ Spiel für 99.90 **bei 24 Monaten**

### ► ARJAY-FINANZIERUNG ◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate.  
Oben genannte Felder sind Beispiele. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fördern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich

#### PLAYSTATION

Grundgerät dt	388.00
Umbau für US / JP-Import-CD's	
durch unsere eigene Werkstatt mit Garantie	119.90
Der Umbausatz für Bastler mit deutscher Anleitung	79.90
(Es wird ein RGB-Kabel benötigt)	
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joypad (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card (Sony)	49.90
Memory Card (8MEG)	79.90
Memory Card (24MEGII)	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
A.I.V Evolution Global dt	89.90
Area 51 dt	89.90
Baphomets Fluch dt	89.90
Bedlam dt	89.90

#### PLAYSTATION

Rebel Assault II us	109.90
Re-Loaded dt	89.90
Resident Evil dt	89.90
Robotron X dt	89.90
Sampras Tennis dt	89.90
Sim City 2000 dt	89.90
Soviet Strike dt	89.90
Soul Edge jp	144.90
Spot g.t. Hollywood dt	89.90
Spot g.t. Hollywood us	*84.90
Star Gladiator dt	89.90
Star Gladiator us	*84.90
Streetfighter Alpha II dt	89.90
Tekken II dt	104.90
Tobal No. 1 dt	89.90
Tomb Raider dt	89.90
Tunnel B1 dt	99.90
Victory Boxing dt	89.90
Warhammer dt	89.90
Wipe Out 2097 dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

#### NINTENDO 64

Grundgerät jp RGB-60Hz inkl. Mario 64 us, Schachterweiterung, RGB-Umbau, ColorBooster, Joypad, Spannungswandler & RGB-Scart-Kabel

#### SUPER NES

Donkey Kong III	134.90
Lost Vikings II dt	109.90
Lufia II dt	114.90
Terranigma dt	119.90
Umbau 50/60Hz	79.90

#### ALLGEMEINES

Preise mit einem \* sind Angebote und/oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht. Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich weitere Artikel, sowohl PAL, als auch neue Importe aus den

# ARJAY GET YOUR GAMES

## 0221-121067



MARIO KART NINTENDO 64



MANX TT SATURN



DESTRUCTION DERBY II PLAYSTATION

#### PLAYSTATION

Black Dawn dt	89.90
Blam! Machinehead dt	79.90
Blast Chamber dt	99.90
Bust A Move 2 dt	79.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90
Command & Conquer dt	99.90
Contra: Legacy War us	99.90
Crash Bandicoot dt	109.90
DF us	89.90
Darkstalkers dt	89.90
Destruction Derby II dt	99.90
Die Hard Trilogy dt	89.90
Disruptor dt	99.90
Dragonheart dt	99.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Final Match Tennis dt	89.90
Formula 1 dt	99.90
Gun (Predator)	79.90
Hardcore 4x4 dt	89.90
Killing Zone dt	89.90
Legacy of Kain dt	89.90
Myst dt	89.90
Namco Museum Vol.3 dt	89.90
NBA in the Zone 2 dt	99.90
NBA Jam Extreme dt	89.90
NBA Live 97 dt	89.90
NHL-Faceoff 97 dt	99.90
NHL Hockey 97 dt	89.90
Pandemonium dt	89.90
PGA Tour Golf 97 dt	89.90
Power Play Hockey dt	84.90
Project Overkill dt	89.90
Project X2 dt	89.90
Rage Racer jp	149.90

#### SATURN

Grundgerät dt	399.00
Game Buster	89.90
Adapter für Import-CD's	59.90
Joypad (Sega)	84.90
Lenkrad (Sega)	129.90
Andretti Racing dt	99.90
Area 51 dt	79.90
Bug Too us	99.90
Command & Conquer pal	99.90
Crusader no Remorse dt	99.90
Dark Savior dt (Jan.)	89.90
Darkstalker dt	89.90
Daytona CCE dt	109.90
Dragonheart dt	99.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Fighting Mega Mix jp	129.90
Fighting Vipers dt	99.90
Impact Racing dt	89.90
John Madden 97	89.90
Manx TT dt (Ende Jan.)	99.90
Night Warriors dt	99.90
Nights & Analogstick dt	139.90
NHL Hockey 97 dt	99.90
Power Play Hockey dt	89.90
Project Overkill dt	89.90
Scorcher dt (Jan.)	89.90
Sega Rally dt	109.90
Streetfighter Alpha II dt	89.90
Tomb Raider dt	89.90
Tunnel B1 dt	99.90
Virtua Cop II dt (ab 1A)	99.90
Virtual On dt	89.90
World Wide Soccer dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

#### VERSANDADRESSE

### ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69  
Fax: 0221-12 56 76

#### INTERNETADRESSE

<http://www.arjay-games.de>

#### UNSER LADENLOKAL

### JUMP & RUN

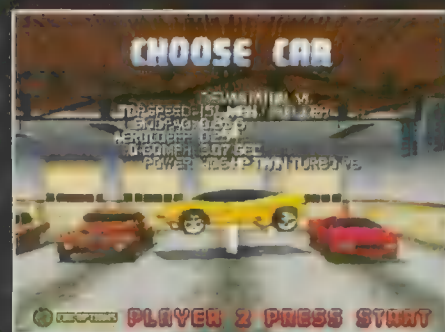
Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
Fon: 0221-12 33 93  
Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert (inkl. Software) von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Anfahrtskosten werden, der von uns gelieferten Waren, berechnet. Wir die uns entstehenden Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Händleranfragen erwünscht.

Fehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kopie der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht funktionierender Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.



Vor fast genau zwei Jahren stellte Nintendo of America das Automaten-Rennspiel **Cruis'n USA** als Top-Produkt für sein neues N64-Flaggschiff vor. Wie es um die versprochene 1:1-Umsetzung steht, erfahrt Ihr in diesem Bericht.



In der Garage stehen acht Superflitzer bereit

**W**ährend sich alle japanischen Nintendo-64-Besitzer bereits mit **Mario Kart 64** vergnügen, müssen alle Amerikaner vorerst mit der N64-Konvertierung von **Cruis'n USA** vorlieb nehmen. Es gibt insgesamt neun unterschiedliche Landschaftskurse, die Euch kreuz und quer durch ganz Amerika führen. Bevor ihr auf dem hitzigen Asphalt losbretern dürft, müßt Ihr Euch für eine von acht PS-Karosserien entscheiden. Die Palette der Fahrzeuge reicht hierbei von einem ultraschnellen Ferrari bis zum auffriesierten Oldtimer. Mit einem kleinen Trick lassen sich wie beim Automatenvorbild drei zusätzliche Flitzer (Schulbus, Jeep und Polino-Car) anwählen. Schaltfaule Racer tippen nach der Fähi-



zeugwahl kurzerhand auf Automatikbetrieb, der eher sportliche Typ knüpelt die Gänge selbst ins Getriebe. Gesteuert werden die Wägelchen mit dem Analog-Joystick. Jede der neun Highway-Routen ist unterteilt in drei Schwierigkeitsgrade (Easy, Medium und Ex-

*Oben: Mit Vollgas flitzen wir durch einen Bilderbuchwald. Rechts seht Ihr alle US-Strecken auf einen Blick.*



Gerangel um die Pole Position: Mit den Kontrahenten liefert Ihr Euch ständig heisse Kurvenduelle



*Obligatorisch: Kein Rennspiel ohne Tunnelpassage. Im Zweispieler-Modus spielt sich der Bildschirm.*



pert). Während des Rennens dürft Ihr jederzeit zwischen drei verschiedenen Sichtperspektiven umschalten. Das Ziel besteht darin, ähnlich dem *Dur Run*-Checkpoint-System, jeden Streckenabschnitt in einer vorgegebenen Zeit zu durchfahren. Hört sich zwarst einfach an, doch dichter Gegenverkehr, unübersichtliche Kurven und fiese Hindernisse wie z.B. Baustellenschilder machen Euch diese Aufgabe nicht gerade leicht. Im Zweispielermodus wird der Bildschirm horizontal gesplittelt. Leider kommt das Fahrfeeling insgesamt nicht so gut rüber wie beim Spielhallenoriginal. Auch vom Grafikaufbau scheint die Heimversion dem Münzschluckler maßlos unterlegen zu sein. Wie bei Segas *Daytona USA* COE sieht man deutlich, wie die Landschafts-

details im Hintergrund langsam Gestalt annehmen. Habt Ihr eine Strecke als Sieger gemeldet, dürft Ihr den Spielstand auf dem externen Memory-Pack abspichern.



Spektakuläre Karambolagen stehen auf der Tagesordnung



Breitspurige Highways laden zum vergnüglichen Rasen ein





# WAS SOLL MAN ZU DIESEM SPIEL NOCH SAGEN? VIELLEICHT, DASS ES JETZT AUCH FÜR PLAYSTATION UND SATURN ERHÄLTlich IST.

PlayStation-Version enthält alle Tiberiumkonflikt-Levelle,  
alle Warhead-E3-Der-Lexikonkonflikt-Levelle und zusätzliche PSX-Levelle.

COMMAND  
&  
CONQUER

Command & Conquer ist ein Markenname von Westwood Studios, Inc. © Westwood Studios, Inc. Alle Rechte vorbehalten.  
© Virgin Interactive Entertainment. Command & Conquer ist ein eingetragtes Warenzeichen von Virgin Interactive Ltd.

TEIL 1: DER TIBERIUMKONFLIKT

Copyright © 1997 Virgin Interactive Ltd. Alle Rechte vorbehalten.



In Japan ist der 2. Teil des Strategie-RPGs *Riglordsaga* erschienen. Auch diesmal basiert die Grafik komplett auf Polygonen.

# リグロードサーガ



Spektakuläre Angriffsmethoden sind an der Tagesordnung



Special Moves gehören zu den grafischen Höhepunkten



Die Reichweite der Waffen wird als Raster angezeigt

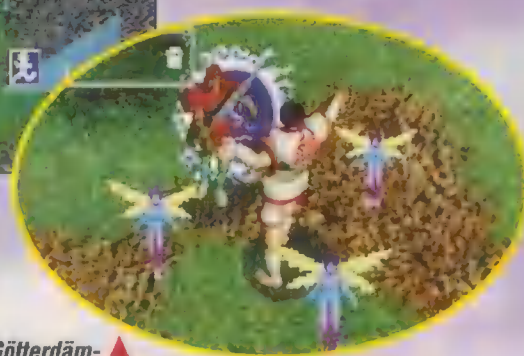


Götterdämmerung: da hat der Gegner nix zu lachen.

◀ Höhenunterschiede wirken sich auf die Angriffskraft aus



In Städten gibt es Geschäfte und reichlich Infos



Das Erfolgsgespann Sega-Microcabin brachte Anfang November mit dem zweiten Teil des Strategie-Rollenspiels *Riglordsaga*, bei uns besser bekannt unter dem Titel *Mystaria*, heraus. Auf den ersten Blick hat sich optisch und vom Spielsystem her eigentlich nichts verändert. Doch wenn man sich die Details genau anschaut, merkt man, daß die Entwickler einige Verbesserungen bezüglich der Steuerung und der taktischen Möglichkeiten im Kampfmodus gemacht haben. So erscheint beispielsweise im Kampfmodus zuerst ein Auswahlmenü, wenn man eine Figur anklickt. Damit bleiben dem Spieler einige unnötige Schritte bei der Menübedienung erspart, die bei Einsteigern dieses Genres sogar für etwas Verwirrung sorgen könnten. In Teil 1 wurden nämlich statt eines Menüs gleich die Bewegungsfelder

angezeigt, wenn man die Figur angewählt hatte. Wenn man "aus dem Stand" einen Angriff starten wollte, mußte der automatisch eingeleitete Schritt "Figur Bewegen" rückgängig gemacht, und ein Menüfenster extra aufgerufen werden. Laut Microcabin sollen bei der Modifizierung dieses "trivialen" Problems an die 10 verschiedenen Lösungsmöglichkeiten in Erwägung gezogen und sogar getestet worden sein. Man gibt sich eben doch Mühe. Für ausgefuchste Taktiker wurden zudem noch zusätzliche Parameter an der Geländebeschaffenheit in den einzelnen Stages definiert. Wenn ein Angreifer wie z.B. ein Bogenschütze auf einem Hügel steht, verstärkt

sich nun die Schlagkraft deutlich. Zauberer erlernen zudem Sprüche, durch die sie die Bodenbeschaffenheit schlagartig verändern, sprich Berge versetzen können. Damit vervielfältigt sich die Auswahl der strategischen Möglichkeiten. Zu guter letzt hat man sich vorgenommen, die Welt, in der *Riglordsaga 2* spielt, um ein Vielfaches zu vergrößern. Schließlich existierte beim Vorgänger mehr oder weniger nur eine einzige Insel, was für heutige Rollenspielverhältnisse einfach zu wenig ist. Da die dazugehörige Story in einer Zeit spielt, die einige Jahrhunderte später als im ersten Teil angesetzt ist, stehen Euch natürlich auch gänzlich neue

Kämpfer zur Verfügung. Der Held beispielsweise ist diesmal eine "sie" und hört auf den Namen Myu. Sie gehört dem Clan der Drachenkämpfer an. Durch spezielle Magie kann sie sich in einen Drachen verwandeln, was nicht unerhebliche Vorteile bei Gelände mit Hügeln und Schluchten bietet. Als Drache kann Myu nämlich auch fliegen. Zudem verstärkt sich ihre Verteidigungskraft, so daß sie sich hervorragend für Frontalangriffe eignet. Freunde dieses Spiels werden sich auf eine erweiterte Palette an Special Moves und Zaubersprüchen freuen können, zumal wie beim Vorgänger während des Spiels neue erlernt werden können. Bleibt nur zu hoffen, daß *Riglordsaga 2* für den Euro-Markt umgesetzt wird. Denn Strategie- und Rollenspiele in Deutschland, vor allem aber auf 32 Bit-Systemen, sind nämlich leider immer noch Mangelware...

tet



Wir geben Ihrer Zukunft ein Zuhause.

**LBS**  
Bausparkasse der Sparkassen



**Prämie schon ab 16.  
VL vom Boß.**

**Man läßt sich ja auch sonst  
nichts entgehen.**

Wer jung ist, hat viele Ideen und Träume. Ein paar Mark extra kommen da gerade recht. Also Bausparprämie direkt ab 16 sichern, vermögenswirksame Leistungen vom Boß kassieren, und ruck, zuck kommt ein schönes Sümmchen zusammen. Vorbeikommen genügt. **LBS und Sparkasse. Unternehmen der Finanzgruppe.**

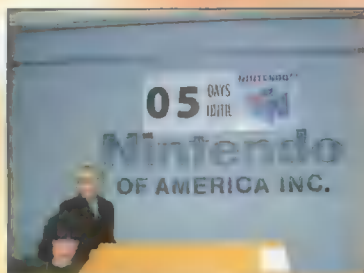




# Nintendo- Wettbewerb

## Teil 2

Ihr habt sicher schon gespannt auf die nächsten fünf Fragen unseres großen Nintendo-Wettbewerbs gewartet – hier sind sie. Die Regeln hatten wir Euch ja schon in der VG 1/97 erklärt. Viel Spaß beim rätseln.



**Frage 6:** In den USA verkauft sich das Nintendo 64 im Augenblick besser als in Japan. In einigen Läden sind die Konsolen bis Februar vorbestellt, und an die neuen Spiele wie z.B. *Shadows of the Empire* kommt man nur mit viel Mühe ran. Gesteuert wird der Großan-

griff auf den amerikanischen Videospielemarkt von 1200 Mitarbeitern, die sich bei Nintendo of America ihre Brötchen verdienen. Das Hauptquartier von NoA liegt in einem malerischen Städtchen im Nordwesten der USA, Microsoft und andere große Firmen gehören zu den unmittelbaren Nachbarn. In welchem US-Bundesstaat befindet sich die Zentrale von Nintendo of America? Notiert Euch den sechsten Buchstaben des Namens.



**Frage 7:** In England entstand 1994 mit *Donkey Kong Country* eines der meistverkauften SNES-Module. Vor allem die gerenderten Grafiken stellten auf dem Super Nintendo alles bis dahin gezeigte weit in den Schatten, aber auch das Spieldesign begeisterte

Jump'n-Run-Fans weltweit. Es folgten zwei brillante Fortsetzungen, und die bis dahin wenig bekannte Software-Firma, die für die DKC-Serie verantwortlich war, gehört inzwischen zu den angesehensten Entwicklern weltweit. Wie heißt die englische Software-Firma, die alle drei Donkey-Kong-Module fürs Super Nintendo entwickelte? Merkt Euch den vierten Buchstaben des Namens.



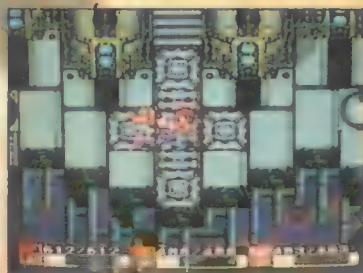
**Frage 8:** Eines der ersten SNES-Spiele in Japan und Deutschland war *Super Mario World*, das natürlich von Shigeru Miyamoto entwickelt wurde. Mit 94% Spielspaß gehört es zu der elitären Gruppe von Spielen, die in den 90er-Bereich vorstießen. 1995 folgte mit

*Yoshi's Island* ein würdiger Nachfolger, und *Super Mario 64* setzt die Tradition erstklassiger Mario-Jump'n-Runs auch auf dem Nintendo 64 fort. Wer eher die traditionelle 2D-Ansicht bevorzugt, darf sich auf *Yoshi's Island 64* freuen, das im Sommer 97 für Nintendos 64-Bit-Konsole erscheinen soll. Wie lautet die Seriennummer von *Super Mario World*? Sie besteht aus neun Buchstaben, die Seriennummer von *Stunt Race FX* lautet z.B.: SNSP-CQ-NOE. Nehmt den sechsten Buchstaben des Namens.



**Frage 9:** Seit sechs Jahren gehört der Game Boy zu Nintendos absoluten Bestsellern, alleine in Deutschland konnten ungefähr fünf Millionen Exemplare verkauft werden. Dieses Jahr erfuhr die populäre Mini-konsole mit dem Game Boy Pocket einen technischen Update, der silberne Pocket-Boy ist kleiner, leichter und bietet ein besseres Bild. Für Flugreisen und langweilige Vorlesungen in der Uni gibt es nichts besseres, denn Laptops kosten ein Vermögen und die Akkus

halten nur kurze Zeit. In welchem Land wird der Game Boy Pocket hergestellt? Notiert Euch den vierten Buchstaben des Namens.



**Frage 10:** Obwohl Rollenspiele und Adventures in Deutschland sehr populär sind, werden nur sehr wenige Spiele dieses Genres bei uns veröffentlicht. Begründet wird dies mit den hohen Kosten, die durch die Übersetzung, Batterie etc. entstehen. Trotzdem hat Nintendo regelmäßig Adventures und Rollenspiele in Deutschland veröffentlicht, man denke nur an *Zelda* oder *Final Fantasy*. Ein SNES-Adventure, das allerdings nicht von Nintendo selbst entwickelt wurde, konnte man sogar zu dritt gleichzeitig spielen. Wie heißt die Software-Firma, die dieses Adventure programmierte? Merkt Euch den ersten Buchstaben des Namens.

12





# Order In Time GmbH

Laden und Versand in Stuttgart  
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)

ORDER IN TIME  
OGES INTERNET  
http://www.order  
intime.com

## Saturn

Saturn ohne Spiel	389.90
Saturn mit Command & Conq.	459.00
Game Buster	79.90
Advanced Milit. Commn. 2 jp	89.90
Alien Trilogy	89.90
Alone in the Dark 2	89.90
Athlete Kings	79.90
Bedlam	89.90
Bug Top	99.90
Command & Conquer	89.90
Dark Savior	99.90
Daytona USA CCE	89.90
Die Hard Arcade jap	119.90
Discworld	79.90
Dragon Force us	109.90
Exhumed	89.90
Fatal Fury 3 jap	49.90
FIFA Soccer 97	89.90
Fighters Megami jp	109.90
Fighting Vipers dt/jp	89.90/69.90
Hexen	99.90
Iron & Blood	89.90
Iron Storm us	109.90
King Of Fighters 96 jap	139.90
Langresser 3 jap	119.90
Madden 97	89.90
Mr. Bones	89.90
Mysteria	89.90
NBA Action '96	59.90
Nights und Controller dt	129.90
NHL 97	89.90
NHL Powerplay	89.90
Punzer Dragon 2 dt/jap	89.90/49.90
Return Fire	89.90
Rigloral Saga 2 jp	129.90
Samurai Shadowdown jap	129.90
Saga Rally dt	79.90
Sim City 2000	89.90
Sonic 3D Blast	79.90
Space Hulk us/dt	69.90/39.90
Soviet Strike	89.90
Street Fighter Zero 2	89.90
Street Racer	89.90
Story Of Thor 2	79.90
Suika Emba 2 jp	49.90
Three Dirty Dwarves	89.90
Tomb Raider	89.90
Toshinden URA dt/jap	89.90/49.90
True Pinball	49.90
Tunnel B1	89.90
Saga Worldwide Soccer 96 dt	89.90
Virtua Cop 2	129.90
Virtua Fighter 2	89.90
Virtua Fight. Kids jap/dt	49.90/79.90
Virtual On	89.90
World Series Baseball 2	89.90
World Heroes Perfect jap	49.90
Antennae Filter	59.90
Back up Memory	99.90
Joypadverlängerung	15.00
Lenkrol	109.90
MPEG-Karte	319.90
RGB-Kabel	29.90
Virtual Stick	59.90
6-Spieler-Adapter	79.90
Adapter für Importspele	39.90

## PlayStation

PlayStation	349.90
Game Buster	79.90
AIV Evolution	99.90

Alien Trilogy	89.90
A-Train	94.90
Ayrton Senna The Duell	89.90
Baphomets Fluch	89.90
Beyond the Beyond us	99.90
Blast Chamber	89.90
Blazing Dragons us/dt	49.90/89.90
Bubble Bobble	79.90
Burning Road	89.90
Command & Conquer	99.90
Crash Bandicoot dt	89.90
Crash Bandicoot Hintbook	39.90

Destruction Derby 2	99.90
Disruptor	89.90
2-Xtreme us	99.90
FIFA Soccer 97	89.90
Formel 1	89.90
Hazen	89.90
Cobra Gun	79.90
Iron & Blood	89.90
Jet Moto us	79.90
King of Fighters 95 us	99.90
Kings Field 2 us	109.90
Legacy of Kain	99.90
Motor Toon GP 2	114.90
Nanutek Warrior	89.90
Need for Speed	89.90
NBA In The Zone 2	99.90
NBA Jam Extreme us	69.90
NBA Live 97	89.90
NFL 97 us/dt	59.90/89.90
NHL 97	89.90
NHL Face Off	89.90
NHL Face Off 97	99.90
NHL Powerplay 97	89.90
Pandemonium	89.90
PGA 97	89.90
Intern. 5. Soccer Deluxe dt	99.90
Pa ad	89.90
Persona us	109.90
Project Overkill us/dt	69.90/89.90
Rage Racer jap	129.90
Rebel Assault 2	99.90
Resident Evil	89.90
Resident Evil Hintbook	39.90
Return Fire	89.90
Ridge Racer Revolution dt	89.90
Road Rash	89.90
Sampras Extreme Tennis	84.90
Sim City 2000	89.90
Soviet Strike	84.90
Star Gladiator us/dt	89.90/99.90
Star Gladiator Hintbook	39.90
Str. Fighter Zero 2 us/dt	69.90/89.90
Street Racer	89.90
Suikoden us	109.90
Super Sonic Racers	84.90
Tekken 2	89.90
Tekken 2 Hintbook	39.90
Tempest 2000 us	79.90
Time Command us	59.90
Tobal 1 jap	59.90
Tomb Raider	89.90
Tomb Raider Hintbook	39.90
Twisted Metal 2 us	99.90
wipEout 2007	89.90
Memory Card	39.00
Victory Boxing	89.90
Viewpoint	49.90
Warhammer	89.90
Wing Commander III	99.90
X-Com Terror from The Deep	89.90
Asell Joystick	109.90

Asell Joypad	49.90
CD-Reiniger	19.90
Joypad	54.90
Memory Card 320	89.90
RGB-Kabel	29.90
Verlängerungskabel Joypad	15.00

## Nintendo 64

Nintendo 64 + Mario jp	649.00
Nintendo 64 + Mario us	649.00
Cruis'n USA	169.90
Empire Strikes Back	179.90

Mario Hintbook us	39.90
Mario Kart 64 + Joypad	279.90
Pilotwings	159.90
St. Andrew Golf jp	209.90
Turok Dinosaur Hunter	199.90
Wave Race 64	169.90
Wander Project jap	209.90
Wayne Gretzky 3D Hockey	169.90

## Super Nintendo

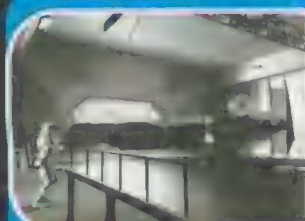
Donkey Kong Country 3	129.90
Donald Maui Mallard	129.90
FIFA Soccer 97	109.90
NBA Live 97	109.90
NHL Hockey 97	109.90
Schlumpfe 2	99.90
Sim City 2000	89.90
Street Fighter Zero 2 dt	129.90
Winner Gold	109.90
Worms	89.90

## SNES Rollenspiele

Bahatrek us	89.90
Bahamut Lagoon jp	129.90
Brainlord us	89.90
Breath Of Fire 2 dt	109.90
Civilization us	129.90
Chrono Trigger us	129.90
Chrono Trigger Hint Book	39.90
Dragon View us	89.90
Dragons Quest VI jap	199.90
Indio us	109.90
Liberty Of Death us	129.90
Lord Of The Rings dt Texte	99.90
Lufia 2 us	129.90
Lufia 2 Hintbook	49.90
New Horizons us	129.90
Nebungas Ambitions us	129.90
Operation Europe us	139.90
Paladins Quest us	109.90
Secret Of Mana 3 jap	199.90
Secret Of The Stars us	119.90
Super Mario RPG us	129.90
Super Mario RPG jp	99.90
Super Mario Hintbook us	49.90
Terranigma	109.90
Ultima: False Prophet us	129.90
Ultima: Ruins Of Virtue us	119.90

## Mega Drive

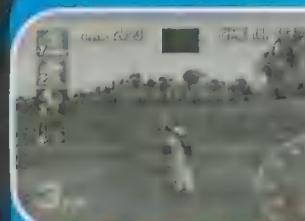
FIFA 97	99.90
NBA Live 97	99.90
NHL 97	99.90
Intern. 5. Soccer Deluxe	79.90



Rebel Assault II  
PS 99,- DM

## Zeitschriften

Game Time	17.00
PlayStation + CD engl	21.00
Saturn + CD engl	21.00



Worms Kart 64 + Joypad  
N64 279,- DM

## Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.00  
Sa: 10.00 - 14.00

Jetzt bestellen  
bis 22.00 Uhr



Ridge Racer jap  
PS 129,- DM

## Großhandel

Inland/Im- und Export  
nur für Händler!!!  
Fon: 0711 / 6 15 39 43  
Fax: 0711 / 6 13 80 7

# Fon: 0711 - 613758 oder 616485

Bestellbedingungen Seite 8 • DM + 3,- DM Musterporto, Bestellungen ab 100,- DM versandt. Spiele werden im Originalumschlag verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Bezahlweise  
Auszahlung mit Kreditkarte möglich. \*\*\* Täglich Montag \*\*\* Ansonsten werden nur von uns gelieferte Waren bearbeitet. Wir sind uns selbstverständlich jederzeit mit 20,- DM. Unser  
Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt bis zum Ende der Laufzeit vorbehalten. Unsere Lieferungen werden nicht angenommen.



# Coolboarders-Wettbewerb

# Snowboard

## zu gewinnen 1. Preis:

**W**intersport-Freunde aufgepaßt! Besonders jetzt, da der Winter auch hierzulande seine bisherige Zurückhaltung abgelegt hat, können echte Wedel-Fans und Tiefschnee-Fanatiker so richtig aufjubeln. Aber auch wer es sich in der kalten Jahreszeit lieber vor dem heimischen Kamin gemütlich macht und in die Glotze schielt, kann die Snowboard-Faszination zumindestens nachempfinden. Um allen Schneeliebhabern diesen Sport näher zu bringen, veröffentlicht Sony Computer Ent. mit *Coolboarders* die erste Snowboard-Simulation und verlost zu diesem Anlaß als ersten Preis ein streng limitiertes Coolboarders Playstation-Powerpack. Dazu gehört ein exklusives Playstation-Snowboard mit coolem Design in Schwarz und dem Playstation-Logo aufgedruckt, eine Cool-

boarders Schneebille und natürlich das Spiel. Als 2.-5. Preis stellt Sony jeweils ein Exemplar von *Coolboarders* für die Playstation zur Verfügung. Was müßt Ihr tun, um an der Verlosung teilzunehmen? Schickt uns einfach eine frankierte Postkarte mit dem Stichwort Coolboarders – und schon gehört Ihr zu den möglichen Gewinnern.

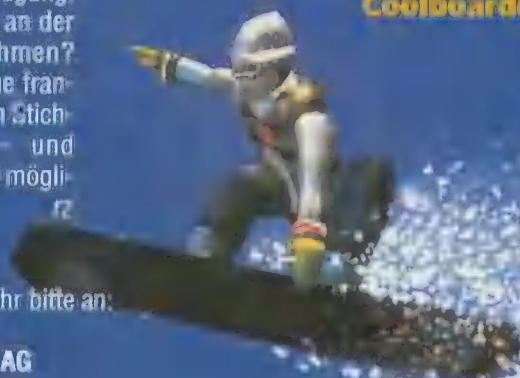
Eure Postkarte schickt Ihr bitte an:

**MagnaMedia Verlag AG**  
Redaktion Video Games  
Stichwort "Coolboarders"  
Postfach 1304  
85531 Haar

Einsendeschluß ist der **28. Februar 1997**

Die Gewinner werden über das Los ermittelt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

**Ein Coolboarders Playstation-Powerpack (besteht aus: einem exklusiven Playstation Snowboard, Coolboarders Schneebille und dem Spiel Coolboarders für PSX)**



## 2.-5. Preis:

**Jeweils ein Exemplar des Spiels Coolboarder für PSX.**





# GAMERS POINT

## PSX

Davis Cup Tennis 79,85

## PSX

Konsole dt. 199,00  
Game Buster 79,85  
8 Meg Memory 69,85  
24 Meg Memory 99,85  
Memory Farbig 44,85  
Pad, Mem, Tasche 89,85  
Disk Drive 154,85  
Cobra Gun (PSX/SAT) 79,85  
Ascii Joypad 59,85  
Negcon Pad 79,85  
RacCon Pad 69,85  
Propad SV1100 89,85  
Propad SV1102 49,85  
Arcade Board 89,85  
Super Pad SV1103 119,85  
Infrarot Pad (2st) 79,85  
Joypad Verlängerung 19,85  
Analog Joystick 109,85  
Flight Form 109,85  
HF-Antennenkabel 44,85  
Linkkabel 44,85  
RGB-Kabel 39,85  
Mad Catz Lantana 149,85  
Mouse 59,85  
PSX-Track 19,85  
A-Train 94,85  
Auto Lomax Lemmings 89,85  
Auto Flux 94,85  
Area 51 94,85  
Agile Warrior 49,85  
Alien Trilogy 84,85  
Allied General 109,85  
Ayrton Senna Kart 99,85  
Baphomets Fluch 89,85  
Batman Forever Coin Up 89,85  
Battle Arena Toshinden 49,85  
Bedlam 89,85  
Beyond the Beyond 89,85  
Black Dawn 89,85  
BlamiMashinehead 99,85  
Blast Chamber 99,85  
Blazing Dragons 119,85  
Bogey Dead 6 79,85  
Breakpoint Tennis \*  
Bubble Bobble 79,85  
Burning Road 119,85  
Bust-a-Move 79,85  
Chronicles o.t. Sword 89,85  
Command & Conquer 104,85  
Crash Bandicoot 109,85  
Criticom 49,85  
Crow-City of Angles 89,85  
Crusader - No Remorse  
Darkstalkers 79,85

Destruction Derby 2 \*  
Die Hard Trilogy 89,85  
Discworld 2 89,85  
Disruptor 89,85

Dragonheart-Fire & Steel 89,85  
Earthworm Jim 2 79,85  
Exhumed 89,85  
Extreme Games 2 89,85  
Fifa Soccer 97 89,85  
Floating Runner 79,85  
Formel 1 109,85  
Grid Runner 89,85  
Hardcore 4x4 89,85  
Hexen 89,85  
Hi-Octane 49,85  
Hyper Form: Soccer 89,85  
International MotoX 89,85  
In the Zone 2 89,85  
Jet Moto \*  
J.M. NFL Football 97 89,85  
Jumping Flash 49,85  
King of Bowling 49,85  
Kings Field 2 89,85  
Legacy of Kain 89,85  
Lost Vikings 2 89,85  
Magic-The Gathering 119,85  
Metal Jackal 49,85  
Micro Mashines 89,85  
MLB Pennant Race 89,85

Myst kompl. DT 89,85  
Namco Museum 3 89,85  
NBA Live 97 89,85  
NFL Quart. Club 89,85  
NHL Hockey 97 89,85  
NHL Power F. Hockey 79,85  
Night Striker 49,85  
Off World Interc. 49,85  
OnStrike Soccer 89,85  
Overblood \*  
Pandemonium 89,85

Parodius Deluxe 89,85  
Philosoma 49,85  
Pitball 119,85  
Poed 119,85  
Power Move Pro Wrestling \*  
Primal Rage 49,85  
Prime Goal E.C. 89,85  
Project Overkill 89,85  
Project X2 119,85  
Re-Loadet 89,85  
Rebel Assault 2 89,85  
Resident Evil 84,85

## PSX

Revolution X 49,85  
Ridge Racer 3  
Robo Pit 79,85  
Romance Kingdom 99,85  
Sampras E. Tennis 89,85  
Samurai Showdown 2 89,85  
Shadow Struggle \*  
Shockwave Assault 89,85  
Sidewinder 79,85  
Silverbad \*  
Sim City 2000 89,85  
Smash C. Tennis 89,85  
Soul Edge

Soviet Strike 89,85  
Space Griffon \*  
Star Gladiator 89,85  
Starfighter 3000 79,85  
Steel Harbinger 89,85  
Street Fighter A 89,85  
Street Fighter A2 89,85  
Street Racer 89,85  
Tempest 2 109,85  
Tetris Plus 94,85  
The Hive  
Tilt Pinball 79,85  
Tobal No. 1 \*  
Tokyo High Battle  
Tomb Raider 94,85  
Total Eclipse 49,85  
Transport Tycoon 89,85  
Tunnel B1 89,85  
Twisted Metal 2 89,85  
V-Tennis 89,85  
Victory Boxing 89,85  
Viewpoint 49,85  
Virtual Golf 79,85  
Warhammer 89,85  
Warwind 74,85  
Whizzer 79,85  
Williams Arc. Hits 89,85  
Wipeout 2097 89,85  
WWF-In-House 89,85  
X-Com: Terror Deep 89,85  
X-Men: Childr. Atom 89,85  
Zeitgeist 49,85

## N64

Konsole 599,85  
Memory Card 89,85  
Joypad ver. Farben 74,85  
Blast Corps  
Body Harvest  
Cruisin USA  
James Bond Gold Eye  
Mario Kart 64  
Pilotwings 64  
Star Wars Shadow Empire  
Super Mario 64  
Wave Racer 64

## SAT

Konsole 429,85  
Import-Adapter 39,85  
Memory Card 89,85  
S-Video-Adapter 79,85  
Photo CD 84,85  
Video OD-Karte 329,85  
Virtua Gun 84,85

## SAT

Joypad 44,85  
Superpad SV1400 44,85  
Eclipse Pad SV461 54,85  
Eclipse Stick SV462 79,85  
Infrarot Pad (2st) 79,85  
Joypad-Verlängerung 24,85  
RF-Unit (HF-Adapt.) 39,85  
RGB-Kabel 39,85  
Lenkrad Arcade 119,85  
Area 51 119,85  
Afterburner 2 79,85  
Alien Trilogy 79,85  
Batman Forever 89,85  
Batsgun \*  
B.A. Toshinden URA 99,85  
Bedlam 89,85  
Black Fire 79,85  
Breakpoint Tennis 89,85  
Bug Too 89,85  
Casper 89,85  
Clockwork Knight 2 69,85  
Command & Conquer 104,85  
Creature Shock 89,85  
Criticom 79,85  
Crow-City of Angels 89,85  
Crusader-No Remorse \*  
Darius 79,85  
Dark Savior 99,85  
Daytona USA Classic 49,85  
Daytona USA Ch. Ed. 109,85  
Dead Heat 2 99,85  
Deadalus 59,85  
Death Crimson 99,85  
Decathlete 79,85

Dragonheart-Fire & S.I 89,85  
Earthworm Jim 2 89,85  
Exhumed 89,85  
Fatal Fury 3 129,85  
Fifa Soccer 97 94,85  
Galactic Attack 69,85  
Galaxy Fight 99,85  
Gallop 79,85  
Gex 79,85  
Grid Run 89,85  
Juggernaut Heroes 49,85  
Gunbird 79,85  
Hardcore 89,85  
Hexen 94,85  
Hi Octane 49,85  
In the Hunt 79,85  
Int. Victory Goal 39,85  
Iron E. Blood 119,85  
Iron Man/XO 89,85  
Iron Storm 109,85  
Johnny Bazok 79,85  
Keio 2 89,85  
Legacy of Kain \*  
Loderunner 119,85  
Lost Vikings 2 89,85  
Magio-Gathering 89,85  
Manx TT \*  
Mr. Bones 89,85  
Mystaria-Realms Lore 59,85  
NBA Jam Extreme 89,85  
NBA Live 97 94,85

## SAT

NFL Club 119,85  
NHL Hockey 97 119,85  
NHL PP Hockey 119,85  
Night Warriors 89,85  
Nights incl. Pad 134,85  
Ninku 79,85  
Olympic Soccer 69,85  
PGA Tour Golf 87 119,85  
Project X2 89,85  
Re-Loaded 89,85  
Return Fire 89,85  
Revolution X 89,85  
Rise 2:Resurr. 79,85  
Road Rash 79,85  
Romance Kingdom 109,85  
Sea Fishing 89,85  
Shinobi X 49,85  
Shockwave Assault 49,85  
Shogun Warriors 79,85  
Sonic Extreme 119,85  
Sonic Wings \*  
Starfighter 3000 79,85  
Steamgear Mash 89,85  
Story of Thor 89,85  
Street Racer 89,85  
Street Fighter Alp. 2 89,85  
Striker 96 89,85  
Suiko Enbo 59,85  
Tempest 2000 89,85  
Theme Park 49,85  
Three Dirty Dwa. 89,85  
Thunderforce 2+3 119,85  
Thunderhawk 2 59,85  
Tomb Raider 99,85  
Valora Valley Golf 59,85  
Victory Boxing 49,85  
Virtua Cop 2 89,85  
Virtua Fighter 39,85  
Virtua Fighter Rem. 119,85  
Virtua Racing 49,85  
Virtual Golf 79,85  
W.A. Milit. Comm. 119,85  
World H. Perfect 114,85  
W.S. Baseball 119,85  
W.W. Soccer 97 89,85  
WWF:House 119,85  
WWF:Mania 119,85  
X-Men 49,85

- auf ca. 300qm Videospiele -  
- und Arcade Geräte -  
- z.B. Sega Touring Car Ch. -  
- vorbeikommen & erleben -

- Gamers Point -  
- Videospiele & Multimedia  
- wo sonst!

- Preislisten für die Systeme gegen Rückporto  
- Bei jeder Bestellung, legen die aktuellen Verkaufscharts bei  
- \* = auf Anfrage - ab 3 Spielen Portofrei - ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel  
- Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versendet  
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem  
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen  
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten

Sie können auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?  
Dann rufen Sie uns mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropic, Oliver

Fax Bestellungen: 0721 - 374 185

Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe

0721 - 339 44

0721 - 339 45



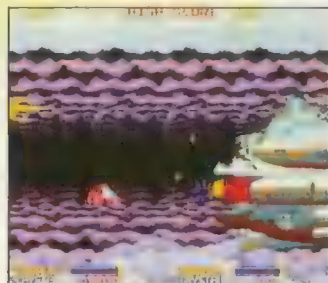
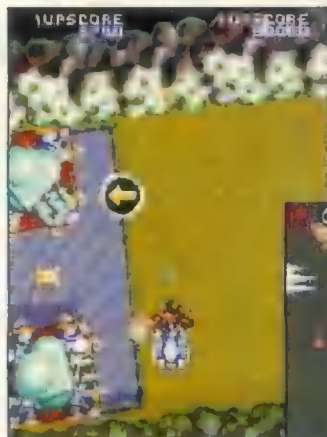




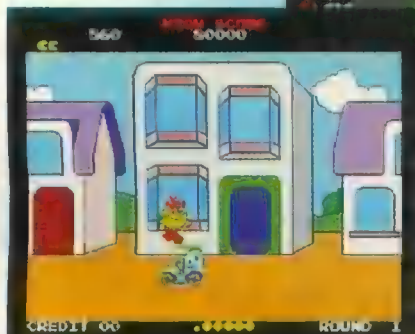
Auch im neuem Jahr reißt die Spieleflut für Sonys Wunderkonsole nicht ab. An vorderster Stelle stehen zunächst Fortsetzungen und Updates auf dem Veröffentlichungsplan.

## Namco Museum Vol. 4

Zum vierten und vorletzten Male hat Namco fünf Automatenklassiker aus seinem Oldie-Repertoire herausgekratzt und originalgetreu für die Playstation umgesetzt. Hinter dem ersten Titel *Genpei* steckt ein bizarres Säbelabenteuer, in dem Ihr Euch als maskierter Ninja-Held durch verrückte Japano-Szenarien kämpft. Das knallbunte Klammak-Shoot'em-Up *Ordyn* flimmerte bereits in einer PC-Engine-Fassung über die heimischen Bildschirme. Als wagemutiger Pilot durchfliegt Ihr fantasievolle Comic-Landschaften, die mit niedlichen Spriteformationen und lustigen Extras ausgestattet sind. Natürlich darf auch in der neuesten Spiele-Sammlung Namcos hauseigenes Kult-Maskottchen nicht fehlen. Mit *Pac Land* bestreitet der nimmersatte Pillenfresser sein erstes Jump'n'Run-Abenteuer.



Zwei Namco-Klassiker neueren Datums: Oben seht Ihr das Shoot'em-Up *Ordyn* und links das Panzer-Actionspiel *Assault*



Oben: Hierzulande weniger bekannt dürfte das Samurai-Schermützel *Genpei* sein. *Pac Land* hingegen war auch in unseren Spielhallen und auf diversen Heimspiel-systemen anzutreffen.

Unser Kultstar hüpfte durch kunterbunte Cartoon-Szenarien, frißt gelegentlich eine Power-Pille, um sich damit gewohnheitsgemäß auf Gespensterjagd zu begeben. Harte Balleraction erwartet Euch in dem Panzerspiel *Assault*. Aus der Draufsicht gezeigt, entzückt das neuzeitliche Shooter-Spektakel mit stufenlosen Rotations- und Zoomeffekten. Zu guter letzt wäre da noch das Action-Adventure *The Return of Ishtar*, das am besten als ein prähistorisches Gauntlet beschrieben werden kann. Bis Vol. 4 in Deutschland veröffentlicht wird, werden noch einige Monate in Land ziehen, da zuerst Teil 3 an der Reihe ist.



Interplays *Virtual Pool* bietet tonnenweise Spieloptionen und eine stufenlos justierbare Kameraposition

## Virtual Pool

Wer zu Hause keinen Platz für einen Billard-Tisch hat, kann mit Interplays *Virtual Pool* den beliebten Kneipensport auf den heimischen Bildschirm holen. Wie beim echten Billard sind eiserner Nerven, beinharte Konzentration und viel Fingerspitzengefühl nötig, um die farbigen Digital-Kugeln in die richtigen Taschen zu versenken. Den Blickwinkel bestimmt Ihr selbst: Erlaubt ist stufenloses Zoomen, Kippen, Drehen – im Prinzip sind kaum Grenzen gesetzt. Im Gegensatz zu allen bisherigen Billard-Simulationen soll mit *Virtual Pool* eine neue Ära eingeläutet werden. Mehr dazu werden wir im März wissen.



von *NFL Faceoff '97* gehört sicherlich der Acht-Spieler-Modus, der allerdings erst mit zwei Multi-Tap-Adaptoren (!) voll genutzt werden kann. Die verschiedenen Kameraperspektiven wurden ebenfalls vom Vorgänger übernommen. Im Gegensatz zur EA-Konkurrenz flitzen die Spieler auch weiterhin als zoomende Pixel-Sprites über die Eisfläche. Auf texturrenverzierte Polygone müssen wir uns aber wahrscheinlich noch bis zum 98er-Update gedulden. (Importversion: MARO Tel.: 07 11-22 14 22) ws

## NHL Faceoff '97

Nachdem EAs *NHL Hockey '97* bereits sein weniger erfolgreiches Eisdebüt hinter sich gebracht hat, kontert Sony mit dem Nachfolger von *NHL Faceoff*. Wie in Updates üblich, wurde die Spielerdatenbank und der Statistikteil auf den neuesten Stand der laufenden Saison gebracht. Vor Spielbeginn stehen die typischen Spielmodi „Exhibition“, „Playoffs“, „Season“ und „Multi-Player“ zur Auswahl. Insgesamt sind wieder 26 NHL-Teams mit von der Partie. Zu den herausragendsten Neuerungen



Grafisch bietet das 97er-Update von *NHL Faceoff* nichts Neues





Sega vermag das berühmte Nachweihnachtsloch mit einigen vielversprechenden Titeln auszufüllen. Gleich drei Strategie- bzw. Rollenspiele sind in Japan erschienen.

## SATURN-NEWS

### Fighters Megamix

Am 21. Dezember erschien in Japan ein Spiel für den ultimativen Beat'em Up-Freak. In *Fighters Megamix* treten 32 Kämpfer aus den beiden Spielen *Virtua Fighter 2* und *Fighting Vipers* in einem Turnier gegeneinander an. Auf jeder Seite stehen jeweils 11 der bekannten Charaktere zum Anwählen bereit. Die restlichen 10 Mitstreiter sind versteckte Charaktere aus den besagten Spielen. Für dieses Megamix wurde das Spielsystem von *Fighting Vipers* angewendet, doch im Optionsmenü



Natürlich sind auch die versteckten Viping-Kämpfer dabei



Duell des Jahrhunderts: Pai Chang (*Virtua Fighter 2*) vs Honey (*Fighting Vipers*)

läßt sich auch der VF 2-Modus anwählen. Die Besonderheit dabei ist, daß einige Moves von den VF-2-Charakteren aus dem Automaten *Virtua Fighter 3* übernommen wurden. Dies gilt ebenfalls im Mehrspieler-, Survival- oder dem Team Battle-Modus.



### Shining the Holy Ark

Der Nachfolger von *Shining Wisdom* ist diesmal ein 3D-Dungeon-Rollenspiel. Auf einer Gesamt-Map aus der Vogelperspektive bewegt Ihr Eure dreiköpfige Truppe zwischen fixierte Ortschaften. Betretet Ihr die jeweilige Stage, schaltet die Ansicht in die dritte Dimension. Die Grafik basiert dabei völlig auf Polygonen. Ähnlich wie in der *Wizardry*-Serie arbeitet Ihr Euch per Richtungstaste nach vorne. Da das Ganze in der Ich-Perspektive gehalten ist, werden Eure Moves nicht gezeigt, die Eurer beiden Kumpanen sehr wohl. Sie treten bei Angriffen nach vorne und verkloppen sie vor Euren Augen. Auch die Städte zählen als Stage und

werden somit ebenfalls in der 3D-Perspektive angezeigt.



Auch Städte zeigen sich von ihrer besten 3D-Seite

*Shining the Holy Ark*: Das gesamte Spiel durchlebt ihr in der Ich-Perspektive. Bei Kämpfen treten eure Kumpels vor euch, wenn sie an die Reihe kommen.

### Terra Fantastica

Ein Strategiespiel der ganz besonderen Art ist am 27. Dezember erschienen. *Terra Fantastica* mutet nicht wie sonst wie ein typisch japanisches Spiel an. Der Grafikstil erinnert eher an europäisch orientierte Rollenspiele wie *Ultima*. Als getreuer Untertan des noch minderjährigen Königs Alexis begeben sich Ihr auf eine Reise, auf der Ihr das Land und später den gesamten Kontinent nach und nach von den Klauen einer dämonischen Armee aus Monstern und Untoten befreien müßt. Die Kämpfe werden etappenweise in abgeschlossenen Szenarien ausgetragen und laufen im Schlagabtausch-Verfahren. Der eigentliche Kampf findet, nachdem Ihr die Truppen platziert habt, in einem gesonderten Kampfbildschirm statt, in dem sich je eine Freund- und Feindeinheit gegenüberstehen. Dabei verfügen die einzelnen Charaktere über eine kleine Ein-

heit bestehend aus mehreren Soldaten. Nach dem Getümmel wird Bilanz gezogen und anhand von Zwischensequenzen die Story weitererzählt.

### Langrisser III

Der lang erwartete Nachfolger der in Japan populären *Langrisser* (*Longraiser*)-Serie ist endlich da. Kenner dieses Fantasy-Schinkens werden sich nicht sonderlich schwer tun, sich in



Die neueste Version von Langrisser (*Long Raiser*)

diesem Strategiespiel zurechtzufinden. Lediglich der Kampfbildschirm wurde modifiziert und präsentiert sich nun im 3D-Polygon-Gewand.

tet



Für Strategie-Puristen: *Terra Fantastica* spielt in einer mittelalterlichen europäischen Welt



# SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten.

Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge.



Dirk

In der Silvester-Nacht haben ihm die Outrun- und Burnout-Scheiben seine Autos zerschlagen



Michael

Wühlt sich gerade durch diverse Umzugskisten auf der Suche nach seinem N64 nebst MarioKart



Ralph

Sein Karate-Trainer hält ihn für das größte Kampfsport-Talent seit Charlie Brown

System: Game Boy  
Spieletyp: Action-Shoot'em-Up  
Hersteller: Konami  
Megabit: 1  
Testversion: Konami  
Spieler: 1  
Features: Continue, Paßwörter  
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9  
Preis: ca. 70 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik: 80%  
Soundeffekt: 75%  
Grafik: 81%



Spiel-spaß 90%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps sowie technische Daten. Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer. Neu ist unsere Altersempfehlung. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat



super



gut



na ja

Wie sind die Wertungsgedächtnisse. Wir haben zwar fünf Möglichkeiten, aber nur drei Gedächtnisse – das ist die Herausforderung!

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale

Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werden wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist.



Wolfgang

Seine Freundin hat ihm zu Weihnachten einen zweiten Center-speaker geschenkt



Tet

Tets neuestes Spielzeug aus Japan ist ein 486er PC von der Größe einer Tafel Schokolade.



Robert

Hat von seiner Mutter zu Weihnachten mal wieder Unterwäsche bekommen (Danke schön!).



Jan

Seit Weihnachten ist er besessener Jenga-süchtig, da kann nicht mal Mario 64 mithalten.

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, einen "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der

## Das Kleingedruckte

Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung,

desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die

Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflusst, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtex-te z. B. nur in Englisch vorliegen.



# VG-HITPARADE

## Media Control Top 10

1	(2)	Super Mario Kart	SNES	Super Nintendo
2	(1)	Die Schlümpfe 2	SNES	
3	(4)	Donkey Kong Country 2	SNES	
4	(3)	Super Mario All Stars	SNES	
5	(-)	Pinocchio	SNES	
6	(-)	Die Schlümpfe	SNES	
7	(6)	Toy Story	SNES	
8	(8)	Asterix & Obelix	SNES	
9	(9)	Int. Superstar Soc. Def.	SNES	
10	(5)	Legend of Zelda	SNES	

1	Media Control stellt keine Magazine-Drive-Hitparaden mehr zur Verfügung			Sega
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

1	(1)	Formel 1	Playstation	Playstation
2	(neu)	Tomb Raider	Playstation	
3	(8)	Crash Bandicoot	Playstation	
4	(3)	Wipeout 2097	Playstation	
5	(2)	Tekken 2	Playstation	
6	(6)	Tunnel B1	Playstation	
7	(neu)	Soviet Strike	Playstation	
8	(4)	Resident Evil	Playstation	
9	(neu)	Sampras Extr. Tennis	Playstation	
10	(5)	Ridge Racer Revolution	Playstation	

1	(1)	Tomb Raider	Saturn	Saturn
2	(neu)	Daytona GCE	Saturn	
3	(8)	Beet WorldWide Soccer	Saturn	
4	(2)	Nights	Saturn	
5	(neu)	Fighting Vipers	Saturn	
6	(neu)	Command & Conquer	Saturn	
7	(8)	Venus Fighter 2	Saturn	
8	(4)	Beet Rally	Saturn	
9	(-)	Daytona USA	Saturn	
10	(3)	Exhumed	Saturn	

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 111 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung

## Die Hits der Redakteure

	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Mario Kart 64, N64 Chronotrigger, Soundtrack Dragonheart
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Shadows of the Empire, N64 High School High, Soundtrack Frighteners
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Soul Edge, PSX Geschrei seines Karatelehrers German Classics von SAT 1
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Tetris Attack, Game Boy Dead can Dance Rückkehr der Jedi Ritter
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Mario Kart 64, N64 Graeme Revell, Insect Musicians Fargo
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Soul Edge, PSX From Dusk Till ..., Soundtrack Frighteners
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Soul Edge, Playstation Riglordsaga 2, Soundtrack Memories

## Kinohits des Monats

1	Star Trek - Der erste Contact mit einer heißen Borg
2	Club der Teufelinnen mit Goldie Hawn
3	Der Glöckner von Notre Dame Zeichentrickfilm
4	Versprochen ist versprochen mit Arnie
5	High School High mit Tia Carrere
6	Tödliche Weihnachten mit Geena Davis
7	Dragonheart mit Dennis Quaid
8	Extrem mit Hugh Grant und Gene Hackman
9	Jenseits der Stille mit viel Gefühl
10	Napoleon - Abenteuer auf vier Pfoten

Quelle: VG

## VG-Leser Top 10

1	Tomb Raider	PSX/Saturn
2	Tekken 2	Playstation
3	Resident Evil	Playstation
4	Formel 1	Playstation
5	Crash Bandicoot	Playstation
6	Destruction Derby 2	Playstation
7	Wipeout 2097	Playstation
8	Soviet Strike	Playstation
9	Exhumed	Saturn
10	Alien Trilogy	PSX/Saturn

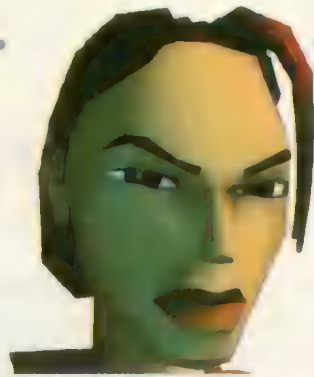
Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

## Die zehn besten Tests

1	Super Mario 64	Nintendo 64	96%
2	Wave Race 64	Nintendo 64	90%
3	NBA in the Zone 2	Playstation	87%
4	Madden '97	Saturn	87%
5	Sulkoden	Playstation	86%
6	Pilotwings 64	Nintendo 64	86%
7	Dragonforce	Saturn	85%
8	Terranigma	Super NES	85%
9	Dark Savior	Saturn	84%
10	Buy Too	Saturn	84%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge





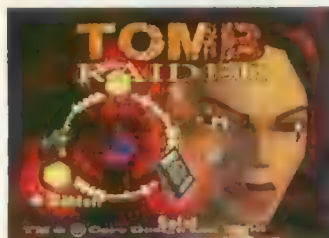
die Mechanik anschaltet (sie leitet das Wasser um), solltet Ihr den Gang noch trocken erkunden. Dabei findet Ihr u.a. ein Skelett mit Schrotflinte. Der Ausgang aus dem Level ist unter dem großen Wasserfall.

## ! Des Rätsels Lösung

In dieser Rubrik melden sich unsere Experten zu Wort, um euch auf den rechten Pfaden durch komplexe Adventure- und RPG-Welten zu begleiten...

Sony Playstation/Sega Saturn

### Tomb Raider



Dieter Marchsreiter aus München hat verbissen durchgehalten und keine Mühen gescheut, um diesen handlichen Weg durch Laras Labyrinth herauszufinden. Eine umfangreichere Darstellung aller Wege und Secrets ist leider aus Platzgründen nicht möglich. Wer dennoch Nachhilfebedarf an einzelnen Stellen verspürt, kann die (völlig überbeuerte) Playstation-Hotline 0190578578, bzw. direkt bei Eidos' Helpline unter 05241986020 anrufen.

Nü geht's aber los:

**Level 1:** Die Höhlen (7 Items, 3 Secrets, 14 Feinde)

Zu einfach, wer hier dennoch schlappmacht, der hat Lara nicht verdient!

**Level 2:** Die Stadt Vilcabamba (11 Items, 3 Secrets, 29 Feinde)

Die meisten sterben hier schwimmend: Erst nach links schwimmen und den Schalter hinter der rechten Säule umlegen. Dann zur hellen Stelle auf der anderen Seite schwimmen und jenen Schalter umlegen. Schnell nach oben, dann wieder tauchen und in den anderen Teil des T-Stücks schwimmen. Dort ist nun die Tür geöffnet. Später erwartet Euch das erste Schiebepuzzle; Ihr

könnt diesen Raum auch ohne die morschen Bodenplatten schaffen!

**Level 3:** Das verlorene Tal (16 Items, 3 Secrets, 12 Feinde)

Laßt Euch im Bach treiben. Nach dem Wasserfall müßt Ihr durch eine Höhle (vor der Sackgasse geht es seitlich hoch). Die Raptoren erledigt Ihr mit links, für den T-Rex gibt es einen (feigen) Trick. Laßt ihn nur brüllen, versteckt Euch dann rechts in einer Nische. Von dort aus nehmt Ihr ihn unter Beschuß, bis er „aus-

stirbt“. Im hiesigen Tal müßt Ihr drei Zahnräder finden: für zwei Zahnräder müßt Ihr tauchen (Wasserfälle in und neben dem Tempel), das dritte liegt auf der anderen Seite der kaputten Hängebrücke – mit Anlauf rüberspringen. Die Räder setzt Ihr in eine Mechanik ein, die sich an der Quelle des Bächleins vom Anfang befindet – dorthin gelangt Ihr, indem Ihr diagonal über das Gewässer springt. An der Quelle gibt's auch jede Menge Medikits und Munition. Bevor Ihr



Wie immer um diese Jahreszeit hagelt es Neuerscheinungen, weshalb die Qual der Wahl, welche Tips auf das nächste Heft verschoben werden, mal wieder ziemlich gewaltig ist. In Ausgabe 3/97 fangen wir dann bereits mit den ersten N-64-Tips an, was die Sache mit der Auswahl auch nicht gerade einfacher macht. See 'ya...

## Wie Geht's?

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. **Karten und Zeichnungen** bitte nur auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) einschicken.

2. Gebt bei allen **Einsendungen aus dem Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte auf Diskette (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen.

4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der VIDEO GAMES oder Kon-

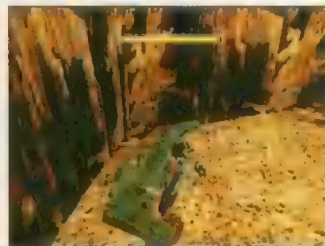
kurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.**

5. Tips und Lösungshilfen zu *Zelda*-, *Mario*- und *Sonic*-Spielen sind definitiv „out“, die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *DKC1* und *2*, *Tekken 1+2* oder *Toshinden 1+2* sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:

**Magna Media Verlag AG**  
**Redaktion VIDEO GAMES**  
**Rubrik: Tips & Tricks**  
**Hans-Pinsel-Straße 2**  
**85540 Haar bei München**



**Level 4:** Das Grab von Quatlopec (7 Items, 3 Secrets, 7 Feinde)

Im Raum nach dem Eingangstunnel wartet auf der anderen Seite ein riesiger Stein auf Lara – schnell umdrehen und ausweichen! Hinter der rechten Tür befinden sich drei Gänge. In jedem von ihnen müßt Ihr den Schalter für die Tür links vom Eingang betätigen. Hier warten die ersten tödlichen Spikes auf Euch (Vorsicht beim Springen!). In der Kammer mit dem ersten Stück des Scion solltet Ihr Euch vor dem Schatz den Ritter links vom Schatz vornehmen – so erledigt Ihr ihn ohne Kampf. Dann müßt Ihr schwimmen. Den Kerl, der Euch danach unter Beschuß nimmt, erledigt Ihr auf Distanz.



**Level 5:** St. Francis Folly (18 Items, 4 Secrets, 21 Feinde)

Sofort auf die Anhöhe links springen und die Raubtiere erledigen. Den Block rechts neben den Säulen schiebt Ihr zuerst auf das vordere Omega (erste Tür unten offen), dann auf das hintere Zeichen (Tür oben offen) und positioniert ihn schließlich gegenüber der kleinen Säule. Hochspringen bis zur Tür und nach der Rutsche auf jeden Fall speichern. Dann beginnt die Kletterpartie des Grauens, die Euch zu vier Schaltern samt Türen führt. Übt springen und arbeitet Euch

Schlüssel in einem Atemzug.

THOR: Ohne gutes Timing werdet Ihr „geblitzt“; dahinter stellt Ihr Euch unter den Hammerkopf. Schnell loslaufen, wenn es knarzt. Laßt Euch nicht von den Blöcken erschlagen und benutzt diese auf dem Weg zu Schlüssel vier.

Jetzt (lebend!) in die Tiefe. Den Kerl hier könnt Ihr erst viel später erledigen. Verschwendet für ihn nur Pistolenmunition.

**Level 6:** Das Kolosseum (14 Items, 3 Secrets, 25 Feinde)

Merke: Krokodile erledigt man (meist) vom Ufer aus, Löwen und Affen können kaum



*Die Affen sehen gefährlicher aus als sie sind. In Gruben seid Ihr sicher vor ihnen.*



langsam durch alle Stockwerke. Erst wenn alle Switches umgelegt sind, solltet Ihr wieder speichern, denn die Räume hinter den Türen sind schwer genug. Die Reihenfolge ist egal, daher fangen wir alphabetisch an. Hinter jedem Raum solltet Ihr speichern.

ATLUS: Hier wartet ein Gorilla. Holt hinter dem Gitter das Medikit aus der Grube, lauft dann den Gang hoch. Macht eine Blitzdrehung, wenn der Stein losrollt und lauft in eine der Grubenecken. Holt dann den Schlüssel links neben dem Aufgang.

DAMOCLES: Ein Medikit liegt über dem Eingang, der Weg zum Schlüssel ist gefahrlos. Darüber liegen weitere Goodies. Auf dem Weg zurück gehen, nicht rennen, und auf die Schatten der Schwerter achten.

NEPTUNE: Tauchen und sofort zum Schalter schwimmen, erst dann könnt Ihr wieder hoch. Mutige holen den

klettern und springen nicht in Gruben. Das tempelartige Gebäude klettert Ihr links hoch; rechts gelangt man in eine Höhle. Dort ist (links neben der Krokogrube) Hangeln angesagt; im Kolosseumbau müßt Ihr ein Zeit-Puzzle lösen. Dann kommt Ihr in eine Stachelgrube: hier hochklettern und zum Gebäude springen. Dort springt Ihr zur Mitte, wo sich ein Schalter hinter einem scheinbaren Block versteckt. Danach geht Ihr zu den Türen gegenüber. Jeder Schalter öffnet den nächsten Eckraum. Hier wartet u.a. eine Steinkugel auf Euch. Im nächsten Eckraum müßt Ihr springen, ohne Euch zu drehen, um rechtzeitig die Tür über Euch zu erreichen. Auf dem Vorsprung daneben befindet sich

# Wial

PlayStation

**Versand: Liegnitzer Straße 13 - 82194 Gröbenzell**  
**Tel.: (08142) 59640 Fax: 54654**

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>, FR. 9<sup>00</sup>-17<sup>00</sup>

## Laden in Kassel

Fünfensterstraße 9

Mo.-Fr. 10.00 - 18.00

Sa. 10.00 - 14.00 Uhr

## Laden in Augsburg

Karolinenstr./Ecke Karlstr.

Mo.-Fr. 9.00-13.00 + 13.30-18.00 Uhr

Sa. 9.00-12.00 Uhr

### SONY PLAYSTATION GAMES

ADVENTURES OF LOMAX D. A.	89,90
ALIEN TRILOGY DT. ANLEITUNG	79,90
ANDRIETH RACING DT. ANLEITUNG	79,90
AQUANAUTS HOLIDAY DT. ANLEITUNG	85,90
AREA 51 DT. ANLEITUNG	85,90
A-TRAIN DT. ANLEITUNG	85,90
AYRTON SENNA KART DUEL DT. A.	89,90
BAPHOMET'S FLUCH KOMPL. DEUTSCH	89,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	85,90
BEDLAM DT. ANLEITUNG	89,90
BEYOND THE BEYOND DT. ANLEITUNG	89,90
BLACK DAWN DT. ANLEITUNG	89,90
BLAM! MACHINEHEAD DT. ANL.	89,90
BLAST CHAMBER DT. ANLEITUNG	89,90
BLAZING DRAGONS DT. ANLEITUNG	79,90
BREAKPOINT TENNIS DT. ANLEITUNG	79,90
BUBBLE BOBBLE DT. ANLEITUNG	79,90
BURNING ROAD DT. ANLEITUNG	89,90
BUST A MOVE 2: THE ARCADE DT. ANL.	89,90
CASPER KOMPL. DEUTSCH	89,90
CHEESY DEUTSCHE ANLEITUNG	89,90
CRASH BANDICOOT DT. ANLEITUNG	99,90
CHRONICLES OF THE SWORD D. ANL. *	89,90
COMMAND & CONQUER K. D.	99,90
CROW: CITY OF ANGELS DT. ANL.	85,90
CRUSADER - NO REMORSE - KPL. DT.	85,90
DARKSTALKERS DT. ANLEITUNG	79,90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG	85,90
DEATHDROME DT. ANLEITUNG	85,90
DESCENT DT. ANLEITUNG	79,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	89,90
DISCOWORLD KOMPL. DEUTSCH	89,90
DISRUPTOR DT. ANLEITUNG	85,90
EARTH WORM JIM DT. ANLEITUNG	89,90
ESPION EXTREME GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
EXHUMID DEUTSCHE ANLEITUNG	89,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	89,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	85,90
FIFA SOCCER 97 KOMPL. DEUTSCH	85,90
FIRO DT. ANLEITUNG	89,90
FLOATING RUNNER DT. ANLEITUNG	85,90
FORMULA 1 DT. ANLEITUNG	89,90
THOMAS „BIG HURT“ BASEBALL	85,90
GALAXIAN DEUTSCHE ANLEITUNG *	89,90
GALAXY FIGHT DEUTSCHE ANL.	85,90
GEX DT. ANLEITUNG	85,90
GRID RUN DEUTSCHE ANLEITUNG	89,90
GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG	95,90
HEXEN DEUTSCHE ANLEITUNG	89,90
HYPER FINAL MATCH TENNIS DT. ANL.	79,90
INTERNATIONAL MOTO DT. ANL.	85,90
INT. SUPERSTARSOCER DELUXE	85,90
IN THE HUNT DEUTSCHE ANLEITUNG	85,90
INTERNATIONAL TRACK & FIELD D.A.	89,90
IRON BLOOD DT. ANL.	89,90
JUMPING FLASH DT. ANLEITUNG	89,90
JUPITER STRIKE DT. ANLEITUNG	89,90
KONAMI OPEN GOLF DT. ANLEITUNG	89,90
KILLING ZONE DT. ANLEITUNG	79,90
LAST DYNASTY DT. ANLEITUNG	89,90
LEGACY OF KAIN DT. ANL.	89,90
MAGIC CARPET KOMPL. DEUTSCH	89,90
MADDEN 97 DT. ANLEITUNG	89,90
MAYHEM DT. ANLEITUNG	89,90
MEGAMAN DT. ANLEITUNG	85,90
MOTOR TOON GRAND PRIX 2 D.A.	89,90
MUSEUM PIECES 1	94,90
MYST KOMPL. DEUTSCH	85,90
NAMCO PRIME GOAL SOCCER DT. ANL.	85,90
NAMCO MUSEUM PIECE VOL. 2	89,90
NAMCO SMASH COURT TENNIS D.A.	85,90
NASCAR RACING 96 DT. ANLEITUNG	89,90
NBA JAM EXTREME DT. ANLEITUNG	85,90
NBA HANGTIME DT. ANLEITUNG	89,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	59,90
NBA LIVE 96 DT. ANLEITUNG	49,90
NBA LIVE 97 DT. ANLEITUNG	85,90
NEED FOR SPEED KOMPL. DEUTSCH	89,90
NFL QUARTERBACK CLUB DT. ANL.	79,90
NHL ICEHOCKEY 97 DT. ANLEITUNG	85,90
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	85,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	79,90

### SONY PLAYSTATION GAMES

PANDEMONIUM DT. ANL.	89,90
PENNY DT. ANLEITUNG	89,90
PGA TOUR GOLF DT. ANLEITUNG	49,90
PGA TOUR GOLF 97 DT. ANLEITUNG	89,90
PITBALL DT. ANLEITUNG	89,90
PO ED DT. ANLEITUNG	89,90
MOVE PRO-WRESTLING D.A. *	85,90
PRO PINBALL THE WEB DT. ANLEITUNG	79,90
PROJECT OVERKILL DT. ANLEITUNG	85,90
RAIDEN DT. ANLEITUNG	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	89,90
REBEL ASSAULT DT. ANLEITUNG	89,90
RESIDENT EVIL DT. ANLEITUNG	85,90
RETURN FIRE DT. ANLEITUNG	89,90
REVOLUTION X DT. ANLEITUNG	59,90
RIDGE RACER REVOLUTION DT. ANL.	95,90
ROAD RASH DT. ANLEITUNG	89,90
ROBOTRON "X" DT. ANLEITUNG	89,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DEUTSCH	95,90
SKELETON WARRIORS DT. ANLEITUNG	79,90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD D.A.	85,90
STAR GLADIATOR DT. ANL.	89,90
STEEL HARBINGER DT. ANL.	89,90
SHOCKWAVE ASSAULT DT. ANLEITUNG	89,90
SOVIET STRIKE KOMPL. DEUTSCH	85,90
SAMPRAS EXTREME TENNIS DT. ANL.	79,90
SPACE HULK DT. ANLEITUNG	79,90
STREETFIGHTER ALPHA DT. ANL.	85,90
STREETFIGHTER THE ARCADE DT. ANL.	59,90
SUPER SONIC RACERS DT. ANL.	85,90
TEKKEN 2 DT. ANLEITUNG	99,90
TEMPEST X 3 DT. ANLEITUNG *	85,90
THE WITCHER WITHIN D.A. *	85,90
THEME DT. ANLEITUNG	89,90
THUNDERHAWK II DT. ANLEITUNG	89,90
TIME COMMANDO DT. ANLEITUNG	85,90
TILT DT. ANLEITUNG	79,90
TITAN WARS DT. ANL.	89,90
TOMB RAIDER DT. ANLEITUNG	89,90
TOP GUN DT. ANLEITUNG	89,90
TOSHINDEN 2 DT. ANLEITUNG	89,90
TRANSPORT TYCOON DT. ANLEITUNG	89,90
TRASH IT DT. ANLEITUNG *	85,90
TRUE PINBALL DT. ANLEITUNG *	85,90
TUNNEL B I DT. ANLEITUNG	85,90
VICTORY DT. ANLEITUNG	79,90
VIRTUAL GOLF DT. ANLEITUNG	89,90
VIRTUAL TENNIS DT. ANLEITUNG *	89,90
WARHAMMER SHAD. OF HORNS RAT	85,90
WHIZZ DT. ANLEITUNG	89,90
WILLIAM WARE'S GREATEST HITS D. A.	85,90
WING DT. ANLEITUNG	89,90
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	89,90
WORLD CUP GOLF PROFESSIONAL EDIT.	79,90
WORMS DT. ANLEITUNG	89,90
WWF IN YOUR HOUSE DT. ANLEITUNG	85,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE D.A.	59,90
X2 DT. ANLEITUNG	89,90
X-COM: FROM 11 DEEP D.V.	99,90
X-MAN: CHILDREN OF THE ATOM D.A. *	89,90
ZERO DIVIDE DT. ANLEITUNG	89,90
ZORK NEMESIS DT. ANLEITUNG	89,90

### SONY PLAYSTATION ZUBEHÖR

ANALOG JOYSTICK SONY PSX	119,90
SONY PLAYSTATION OHNE SPIEL	39,90
ANTENNENKABEL SONY PSX	49,90
EURO SCART KABEL SONY PSX	19,90
LINK KABEL SONY PSX	49,90
MEMORY CARD 8 MB/120 BLOCKS	69,90
JOYPADVERLÄNGERUNG SONY PSX	29,90
RGB ACTION KABEL SONY PSX	29,90
ACTION RELAY 1 SONY PSX	29,90
NETZKABEL FÜR PLAYSTATION	19,90
JOYPAD SONY PSX	59,90
MAUS CATZ - LENKRADE	149,90
MAUS SONY PSX	59,90
MEMORY CARD 1 MB (DATEL)	49,90
MEMORY CARD 1 MB (SONY)	49,90
SONY PSX LICHTPISTOLE PREDATOR	69,90
TASCHE - MEMORY CARD JOYPAD PSX	19,90

\* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Versandkosten:  
Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen  
Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck!  
Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur  
solange Vorrat reicht!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!  
Kostenlosen Katalog geg. 3,- DM Rückporto anfordern!





eine wichtige

Waffe: Endlich habt Ihr Eure Magnums (falls Ihr nicht vorher bereits gecheatet habt). Noch ein Eckraum mit verschiebbarem Block, dann besitzt Ihr den Schlüssel, der im Raum im Kolosseum (mit den Betten) eingesetzt wird. Danach heißt es schwimmen!

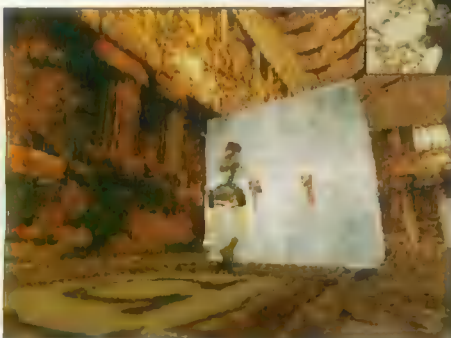
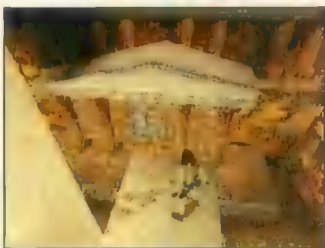
**Level 7:** Der Palast des Midas (21 Items, 3 Secrets, 42 Feinde)

Hier geht es über eine Treppe zu einem Raum mit Säulen und vielen Türen. Im Gebäude vor Euch befinden sich fünf Schalter. Erst stellt Ihr „unten, oben, oben, oben, oben“ ein. Jetzt in den Raum mit den Flammensäulen, dort hüpf Ihr schnell nach hinten. Auf einer Säulenseite bleiben und zur Not ins Wasser springen, wenn Ihr Feuer gefangen habt. Nehmt den Bleibarren und schwimmt zurück. Jetzt stellt Ihr die fünf Schalter auf „oben, oben, unten, unten, oben“. Hinter dieser Tür wartet ein Raum mit hohen Säulen. Um hier weiterzukommen, begeben sich Ihr in den Keller und zieht an dem losen Block. Oben ist dann die Decke kollabiert. Jetzt könnt Ihr zur Tür auf der ande-

ren Seite hüpfen. Im Kanal warten „nur“ Krokodile, dahinter Medikits und Munition. Ein Stockwerk tiefer springt Ihr diagonal zum Gang mit den Einbuchtungen und dort am Ende mit Anlauf aus einer der Einbuchtungen auf einen schmalen Grat. Hier könnt Ihr Euch hochziehen und das Medikit holen, dann springt Ihr rückwärts runter, haltet Euch fest und hangelt ganz nach links. Jetzt springt Ihr rüber und am Ende des langen Tunnels auf das Dach. Dort nehmt Ihr den Barren und speichert, dann geht Ihr wieder zum



Schalterraum. Hier stellt Ihr nun „oben, oben, unten, oben, unten“ ein, geht in den Raum mit den Stacheln und lauft (nicht rennen) langsam durch die Stacheln durch. Nach etlichen Säulenhüpfen wartet der dritte Barren auf Euch. Mit all dem Blei geht Ihr in den Garten und klettert auf das Dach. Nicht selbst auf die Hand von König Midas steigen, sondern nur daneben stellen und die Barren vergolden! Geht ein letztes Mal in den Schalter-



**Gewußt wie!**  
Schalterrätsel finden sich in Tomb Raider zuhauf. Oft bleiben Türen, die durch solche Schalter aktiviert werden nur für kurze Zeit geöffnet.



raum und stellt diese auf „unten, oben, oben, unten“. Jetzt die Barren in die Nischen in dem Gebäude mit dem Save-Gem legen und zum Exit gehen.

**Level 8:** Die Zisterne (27 Items, 3 Secrets, 27 Feinde)

Hier die Klappe im Boden öffnen; vorher könnt Ihr in der weißen Tür ein Medikit holen. In der Zisterne selbst findet Ihr die normalen Schlüssel auf den Anhöhen rechts. Im



Raum mit dem Bodengitter kann mit dem Schalter der Wasserstand verändert werden. So lassen sich die orangenen Türen schwimmend erreichen. Zuerst geht Ihr in die linke und klettert sofort auf den Vorsprung hinter Euch. Dort seid Ihr sicher und erledigt die Tierchen am Boden. Der Schütze aus den vergangenen Leveln wartet mal wieder auf Euch, daher aufgepaßt, wenn Ihr immer weiter nach vorne lauft und springt. Dann krallt Ihr Euch am Grat fest und hangelt hier nach rechts. Dort geht Ihr vorsichtig runter, jede Menge Krokodile warten hier. Wiederum müßt Ihr nach oben springen. Oben vorsichtig in

**Lara kann übrigens auch mit einem eleganten Körper ins kühle Naß eintauchen. Drückt dazu am Beckenrand einfach  $\uparrow + \square + R1$ . Vorher muß sie aber erst ihre Waffe einstecken.**

die Grube – Spikes! Diese warten auch hinter der rechten orangenen Tür. Dort solltet Ihr am besten bei gefluteter Zisterne tauchen – auch wegen der Stacheln. Nun habt Ihr den silbernen Schlüssel, der goldene ist nur über den Raum hinter der rechten Tür bei Niedrigwasser zu erreichen. Vor den beiden Silbertüren könnt Ihr den linken Stein mit Ziegenkopf eindrücken und ihn Euch gefahrlos Extras holen. Gefährlich ist der letzte große Raum; vorsichtig gehen (Spikes!). Hier nicht den Schalter umlegen (Löwen!); den Block hinter dem Schalter rausziehen. Einfach ins Exit fallen lassen – Lara schreit wie am Spieß...

**Level 9:** Das Grab des Tihocan (26 Items, 2 Secrets, 16 Feinde)

...aber sie lebt. Erst den unteren Schalter umlegen. Der obere ist

verlockend, funktioniert aber nur, wenn man vorher Wasser abgelassen hat. Den nächsten Raum durch einen Schalter oberhalb überfluten. Erst nach unten schwimmen und die Strömung einschalten. Dann schwimmt Lara mit Warpspeed 9 durch den laaangen Tunnel. Der rechte Gang über dem nächsten Raum bringt Euch nur zu jeder Menge Medikits und Munition. Der linke (mit dem Schwingbeil) führt auch zu einer Tür – mit einem Schlitz links daneben –, zu dem Ihr springt. Mit dem Goldschlüssel bewaffnet könnt Ihr einige Blöcke „liften“. Rüberspringen, dort schiebt Ihr die Blöcke über die Schriften auf









**Level 12:** Das Heiligtum des Scion (28 Items, 1 Secret, 15 Feinde)

Jetzt wird es gemein. Nicht nur, daß man hier Bergsteigen muß und schnell tief (tödlich) fallen kann, auch Dämonen wollen Lara ans zarte Leder. Daher ab jetzt in schwindeligen Höhen die Magnums als Waffe einstellen, sonst habt Ihr keine Chance. Das Gute an den Dämonen: Wenn Euch die Dinger angreifen, ist ein Schalter ganz in der Nähe und umgekehrt. Nachdem Ihr so die Türen unten geöffnet habt, klettert Ihr vorsichtig nach unten und rutscht zur Sphinx. Links neben ihr, dann runter und rauf, und schließlich nach einem goldenen Schlüssel tauchen. Diesmal springt Ihr auch auf die Brücke und sperrt auf.



Achtung: Der Zentaur nimmt Anstoss an Laras roten Schuhbändern. Erledigt ihn, holt auch das Ankh und ein Medikit und speichert vor dem Sprung von der Brücke. Zurück zur Sphinx und hier hochkraxeln, bis Ihr zu einem weiteren Speicherstein gelangt. Jetzt in den Tunnel und den Block verschieben. Dann nach oben und einem weiteren Ochsen sein Ankh abnehmen. Die beiden Symbole müßt Ihr vorne in den Kopf der Sphinx einsetzen. Speichern auf dem Haupt des

An dieser Stelle nur nicht die Nerven verlieren, Mrs. Croft!



Monuments, dann ganz oben nach links gehen, bis es nicht mehr weiter geht.

Dort seht Ihr doch etwas schweben, oder? Aber nein, es handelt es sich hier nicht um einen exotischen Clipping-Fehler, sondern um das wichtigste Secret im ganzen Spiel. Endlich habt Ihr eine Uzi! Dann extrem vorsichtig runterklettern.

Gleich zwei Dämonen wollen wissen, wie gut Eure Wumme wirklich ist. Jetzt ab durch die Tür zwischen den Sphinx-Beinen hindurch und dort untertauchen, Munition sammeln, Luft holen und in den Tunnel zwischen den Füßen der rechten Statue schwimmen. Hier den Schalter umlegen, zurück an die Oberfläche und schließlich den Schalter an der Brust der rechten Statue bedienen. Dann durch den Tunnel zwischen den Beinen der linken schwimmen, dort nach oben und den Skarab nehmen. Nach einer „kleinen“ Schießerei in dem Raum, in dem Ihr in diesem Level begonnen habt, das Skarab benutzen. Unten trifft ihr einen alten Freund...

**Level 13:** Die Minen von Natla (26 Items, 3 Secrets, 3 Feinde)

Schwimmt durch den Wasserfall und betätigt den Hebel dahinter. Danach wieder durch den Wasserfall tauchen und ab in den Tunnel. Dort den Steinblock rausziehen und rein. Den Hebel umlegen und zurück zum Wasser. Dort (schon) wieder durchschwimmen, den Weg runter, diesmal hochklettern und mittels eines Blocks auf das Haus springen. Drinnen durch einen Tunnel und den Schalter für das Boot umlegen. Am Ende des Tunnels runterrutschen und zur Holztür gehen. Jetzt aufgepaßt: Bis zur ersten Barrikade gehen, bis die Kugel zu rollen anfängt, dann über die erste Hürde springen und laufend und springend über die nächsten zwei Hindernisse. Über der dritten Hürde in der Luft nach rechts drehen, um auf einem Hügel zu landen. Im Tunnel die Sicherung nehmen und speichern, weil die zwei nächsten Steinkugeln schon bald anrollen. Zurück zum Boot, dann auf die Kisten hüpfen und den Tunnel hinter der linken nehmen. Die Blöcke hier kann man verschieben, der Schalter dahinter aktiviert eine Maschine. An den Docks ist nun der Weg frei. Dort einen Stein in den Raum drücken, vor dem ehemals die Maschine stand, und dann hier nach oben klettern und den Schalter... na, was wohl? Runter in nächsten Raum die zweite Sicherung einsammeln. Die dritte liegt auf dem Förderband. In das Glasding vom Levelanfang könnt Ihr nun die drei Sicherungen einsetzen. Jetzt habt Ihr Zugang zu einem weiteren Häuschen. Dort schnappt Ihr Euch die Pistolen und springt in den Gang auf dem Dach. Ihr müßt zwar durch die Falltür, könnt Euch aber rückwärts rutschend am Rand festhalten. Hochklettern und die Munition einsammeln, die könnt Ihr später brauchen! Jetzt raus zu den Docks und in den Tunnel mit der Maschine. Hinter der Natla Box findet Ihr Eure Magnums in den Händen

eines Bösewichts. Springt jetzt zum Schalter an der anderen Wand. Hier muß viel gehandelt werden. Den TNT-Klotz schiebt Ihr in den nächsten Raum, um ihn dort explodieren zu lassen. In diesem neuen Loch erwartet Lara ein Skateboard-Endgegner. Dank Eurer Magnums pustet Ihr ihn aber leicht weg, und die Uzi findet wieder zurück zum rechtmäßigen Besitzer. Rauf auf den Berg; den drei Kugeln hüpfend ausweichen. Nun kommt das komplizierteste Schiebepuzzle. Einige Blöcke müssen erst Platz für das endgültige Kunstwerk und einen Türschalter machen. Bei der letzten Schießerei bekommt Ihr Eure Pumpgun wieder. Dann klettert Ihr in die Pyramide, wo Ihr eine Tür per Schalter öffnet und Euch den Schlüssel zur Pyramide aus der goldenen Tür holt.



Per Cheat könnt Ihr alle Waffen von Anfang an benutzen (S. 47)

**Level 14:** Atlantis (43 Items, 3 Secrets, 26 Feinde)

Hier warten viele relativ leicht erreichbare Schalter. Die neuen Monster sind umso heftiger! Mit einem Block versperrt Ihr einer Steinkugel den Weg, erst dann könnt Ihr in den Tunnel gehen. Der rechte





## Flinke Finger

Bei „Flinke Finger“ kümmern wir uns um die unterschiedlichsten Joypad-Verrenkungs-tricks, die zumeist auf dem Fingerlein-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer ganz sicher gehen will, konsultiert vorher am besten einen Dottore.

### Sony Playstation X2



von zwei Schaltern nach einer weiteren Steinkugelfalle löst eine Falltür aus. Hier müßt Ihr runter und noch einem Riesenkiesel ausweichen. Danach solltet Ihr nicht auf alles schießen, was sich bewegt. Eine Art Spiegelkreuzer imitiert Euch nämlich. Aber wofür gibt es Falltüren? Am Ende des Levels müßt Ihr zeitabhängige Schalter umlegen. Mit der Alienmaschine gelangt Ihr...

**Level 15:** Die große Pyramide (30 Items, 3 Secrets, 3 Feinde)

...zum Endgegner. Den pumpt Ihr voll mit Blei aller Art, aber das war immer noch nicht alles. Im verbleibenden Spiel werden alle „Klassiker“ nochmal eingesetzt (Schiebe-Puzzle, Feuersäulen, Steinkugeln), allerdings müßt Ihr hier manchmal etwas „Damage“ in Kauf nehmen. Natla ist der letzte Gegner im Spiel. Sie wird einige Male wieder aufstehen, bevor es vorbei ist. Alles was Ihr danach einsammelt, wirkt sich nur noch auf Eure Punkte aus. Nach dem Abspann könnt Ihr jederzeit jeden Level mit allen Waffen und unendlich Munition nochmal spielen.

Endlich hat José Loureiro aus CH-Bern eine funktionierende Version des langersehnten und bisher immer falsch eingeschickten Playstation-Cheats für alle Waffen und unendlich Ammo bereitgestellt: Ihr müßt im Spiel **Select** drücken und dann die folgende Tastenkombination eingeben: L1, Dreieck, L2, R2, R2, L2, Kreis, L1.

Daniel Siegmund aus Bielefeld hat mit vielen Tagen Vorsprung vor allen anderen Einsendern den im Abspann versteckten Cheat-Verrate-Screen entdeckt. Hier erfahrt Ihr auch alle Paßwörter ab Level 6, sowie drei weitere Codes für Credits, Leben und Unbesiegbarkeit.



Stage 2	713948
Stage 3	900277
Stage 4	213490
Stage 5	866141
Stage 6	321904
Stage 7	196861
Stage 8	040186
Stage 9	841003
Stage 10	216409
Endsequenz	300167
8 Credits	267776
9 Leben	220969
Unbesiegbar	180771



Der Lohn für knallharte Ballerei

# Index

Brückstraße 42-44 44135 Dortmund

Telefon  
02 31 / 55 75 00-0  
Telefax  
02 31 / 55 75 00 29

## SONY PLAYSTATION

Deutschland			USA					
D162	A Train Global Evolution	89.90	D036	Mega Man X3	89.90	D044	Viewpoint	99.90
D127	Actia Golf	89.90	D096	Mickey's  Adv	89.90	D155	Virtual Tennis	89.90
D156	Adidas Power Soccer	89.90	D179	Moto Toon 2	89.90	D245	WWF  in your House	89.90
D056	Agile Warrior: F 111	89.90	D175	Myat	89.90	D230	Whitz	89.90
D024	Alien Trilogy	84.90	D269	NBA - In the Zone	89.90	D209	Wipe Out	89.90
D083	Alien Trilogy englisch	89.90	D246	NBA Jam Extreme	89.90	D042	Wing Commander III	99.90
D213	Andretti Racing	89.90	D089	NBA Live II	49.90	D221	Wing Commander IV	99.90
D255	Andretti Racing	89.90	D218	NBA Live III	89.90	D001	Wipe Out	89.90
D159	Aquanaut's Holiday	89.90	D138	NFL Gameday	89.90	D183	Wipe Out	89.90
D171	Baphomet's Fluch (B. Sw.)	89.90	D137	NHL Face Off	89.90	D070	Worms	89.90
D248	Beast Forever Coin-Op	89.90	D214	NHL Hockey II	89.90	D272	X-Com Terror fr. the Deep	99.90
D157	Beast Arena Toshinden II	89.90	D148	NHL PowerPlay Hockey 97	84.90			
D268	Bedlam	89.90	D158	Namco Museum Piece 1	99.90			
D237	Black Dawn	89.90	D233	Namco Museum Piece 2	89.90			
D274	Blast Chamber	89.90	D085	Nascar Racing 96	89.90			
D100	Blazing Dragons	89.90	D207	Need for Speed	89.90			
D226	 Bobbie 2	79.90	D028	Olympic Soccer	89.90			
D224	 Bobbie Collection	89.90	D216	PGA  Golf 97	89.90			
D225	Burning Road	89.90	D144	PO'ed	89.90			
D223	Bust a Move 2: The Arcade	89.90	D287	Pendemonium	89.90			
D029	Casper	89.90	D048	Pendemonium	89.90			
D125	Castlemania Bloodletting	89.90	D174	Penny Racers	89.90			
D109	Chessmaster 3D	89.90	D210	 Sampiras	89.90			
D167	Chronicles of the sword	89.90	D285	Player Manager	89.90			
D287	Command & Conquer	89.90	D110	Prime Goal EuroChallenge	89.90			
D173	Crash Bandicoot	109.90	D125	Project Overkill	89.90			
D250	Crew: City of Angels	89.90	D170	Raging Bulls (Sidewinder)	89.90			
D219	Crusader - No Remorse	89.90	D103	Ran Soccer	89.90			
D062	Cyber Speed	49.90	D052	Rayman	89.90			
D033	Cyberia	89.90	D282	Re-Loaded	89.90			
D082	D	79.90	D152	Return Fire	89.90			
D141	Deadly Skies	89.90	D145	Return Fire	89.90			
D220	 Cup Revolt	89.90	D026	Revolution X	59.90			
D142	Deadly Skies	89.90	D003	Ridge	89.90			
D034	Descent	89.90	D136	Ridge Racer Revolution	89.90			
D182	Destruction Derby 2	99.90	D045	 Rash	89.90			
D212	Die Hard Trilogy	89.90	D270	RoboCop "X"	89.90			
D104	Disc World deutsch	89.90	D053	Shockwave Assault	49.90			
D243	Dragonheart: Fire & Steel	89.90	D177	Sim City 2000	89.90			
D146	Earthworm Jim 2	89.90	D149	Sim City 2000	84.90			
D016	Extreme Games	89.90	D099	Slam'n Jam	79.90			
D030	F. Thomas Big Hurt	89.90	D101	Smash Court Tennis	89.90			
D091	Fade to Black	89.90	D217	Sonic Strike	89.90			
D047	Fila Soccer 96	59.90	D087	Space Hulk	89.90			
D220	Fila Soccer 97	89.90	D228	Spot III	89.90			
			D239	Star Gladiator	89.90			
			D211	Starlighter 3000	89.90			
			D110	Starlighter 3000	89.90			
			D060	Street Harbinger	89.90			
			D153	Streetlighter Alpha	89.90			
			D240	Streetlighter Alpha 2	89.90			
			D147	Super Motocross	89.90			
			D214	Supersonic	89.90			
			D258	Superman	89.90			
			D090	Syndicate Wars	89.90			
			D076	Tekken	99.90			
			D176	Tekken 2	109.90			
			D260	The Last Dynasty	89.90			
			D040	Theme Park	89.90			
			D150	Time	89.90			
			D002	Time Commando	89.90			
			D259	Tomb Raider	89.90			
			D166	Tomb Raider - Fire at will	89.90			
			D094	Tomb Raider	89.90			
			D234	Tomb Raider	89.90			
			D018	Tweaked Metal	89.90			
			D154	Victory Boxing	89.90			

USA		
U113	Racing	89.90
U087	Beyond the Beyond	99.90
U075	Bust A Move 2	89.90
U108	Crash  Hint	29.90
U052	Extreme  3D	39.90
U138	Fox Hunt	89.90
U030	Golden Tee	29.90
U109	King of Fighters 95	99.90
U053	Kings Field	79.90
U119	Myat	89.90
U061	Live 	29.90
U127	NHL Face  Off	29.90
U105	NHL Powerplay Hockey 96	89.90
U100	PO'ed	79.90
U125	Power Rangers Zoo-B-Pinto	89.90
U093	Project Hornet	89.90
U104	Project	29.90
U041	Resident Evil	59.90
U067	Romance of the 3 Kingdom	89.90
U060	Romance of the 3 Kingdom	89.90
U071	 Jam 96	29.90
U099	Starlighter 3000	29.90
U110	Tecmo Super Bowl	29.90
U100	Jockey II Hint Books	29.90
U081	Top Gun - Fire at will	29.90

Japan		
J174	Popolocro	129.90
J151	Arc the  World	89.90
J098	Beast  (Uncut Version)	139.90
J040	Boxer's Steel	39.90
J168	Cool  Blood	139.90
J106	Crash  Hint	109.90
J154	Fighting  Rally	139.90
J156	Fighting Rally	149.90
J147	 3D	139.90
J165	Psychic Force	139.90
J139	Ryontorm-Fire/Section II	109.90
J049	Shadow II	89.90
J175	Shadow Struggle	139.90
J153	 Shooting	89.90
J160	Smash Court Tennis	139.90
J169	Soul Edge Enhanced	139.90
J164	Street Fighter  II	199.90
J146	Street Fighter Zero II	129.90
J171	Topolan Shooting  II	129.90
J143	 No. 1	129.90
J173	 3D	89.90
J158	VWrestling-Taken	149.90
J163	Virtual Tennis	139.90
J167	Virtual Open Tennis II	149.90
J170	Zero Divide II	149.90

## SEGA SATURN

Deutschland			USA					
D012	Alien Trilogy	89.90	D145	NBA Live 97	89.90	D130	Virtual On	89.90
D074	Alien Trilogy englisch	89.90	D033	NHL Stars Hockey	49.90	D181	WWF in your House	89.90
D111	Alien Trilogy englisch	89.90	D144	NHL Hockey 97	89.90	D072	WWF in your House	89.90
D138	Alien Trilogy englisch	89.90	D155	NHL Powerplay Hockey 97	89.90	D093	Wipe Out	89.90
D090	Baku Baku Animal	59.90	D107	Need for Speed	89.90	D122	Wipe Out	89.90
D180	Batman Forever Coin-Op	89.90	D120	Nights	89.90	D127	Wipe Out	89.90
D194	Bedlam	89.90	D119	Nights (incl. Analog Pad)	139.90	D063	Worms	89.90
D170	Beast Arena Toshinden II	89.90	D115	Oil World Interceptor	49.90	D047	X-Men Children of Atom	79.90
D195	Beast Forever Coin-Op	89.90	D125	Olympic Soccer	89.90			
D082	Blazing Dragons	89.90	D142	PGA Tour Golf 97	89.90			
D151	Bust a Move 2: The Arcade	89.90	D005	Panzer Dragon	49.90			
D031	Casper	89.90	D087	Panzer Dragon 2	89.90			
D015	Castlemania Bloodletting	89.90	D038	Panzer Dragon 2	89.90			
D063	Chase Control	89.90	D167	Pinball Galaxi	89.90			
D059	Clockwork Knight 2	59.90	D101	Power Play Hockey	89.90			
D185	Command & Conquer	89.90	D039	Primal Rage	39.90			
D182	Crew: City of Angels	89.90	D159	Pro Pinball - The W.	89.90			
D146	Crusader - No Remorse	89.90	D042	Rayman	89.90			
D070	Cyberia	89.90	D204	Re-Loaded	89.90			
D030	D	79.90	D152	Return Fire	89.90			
D158	Deadly Skies	89.90	D089	Rise 2: Resurrection	49.90			
D176	Dragonheart: Fire & Steel	89.90	D077	Rise 2: Resurrection	89.90			
D100	Earthworm Jim II	89.90	D166	Sea Breeze Fishing	89.90			
D091	Euro '96 Soccer	89.90	D048	Sega Rally	89.90			
D117	Euro '96 Soccer	89.90	D053	Shining Wisdom	89.90			
D016	F. Thomas Big Hurt	79.90	D025	Shining Wisdom	59.90			
D046	Fila Soccer 96	89.90	D075	Shockwave Assault	49.90			
D147	Fila Soccer 97	89.90	D177	Sim City 2000	89.90			
D162	Fighting Vipers	89.90	D149	Sim City 2000	84.90			
D089	Galaxy Fight	49.90	D081	Slam'n Jam	79.90			
D083	Gex	79.90	D133	Sonic X-treme	89.90			
D153	Ghen War	89.90	D148	Sonic the Fighters	89.90			
D132	GunGrin	89.90	D076	Sonic Strike	89.90			
D202	Hardcore 4 x 4	89.90	D228	Spot III	89.90			
D098	Heart II Darkness	89.90	D138	Starlighter 3000	89.90			
D168	Highway	89.90	D103	Streetlighter Alpha	89.90			
D184	Impact Racing	89.90	D070	Streetlighter Alpha 2	89.90			
D177	In the Hunt	89.90	D014	Streetlighter Alpha 2	39.90			
D149	Iron Man X-O Manowar	89.90	D179	Super Motocross	89.90			
D141	John Madden II	89.90	D189	Swagman	89.90			
D087	Johnny N. G.	49.90	D143	Syndicate Wars	89.90			
D104	Johnny N. G.	49.90	D190	The Last Dynasty	89.90			
D094	Lemmings 3D	89.90	D022	Theme Park	49.90			
D082	Magie Carpet	49.90	D118	Three Dirty Dwarfs	89.90			
D183	Magie Carpet	89.90	D068	Thunder Hawk II	89.90			
D101	Mansion of the Hidden S	89.90	D160	Thunder Hawk II	89.90			
D128	Mega Man X3	89.90	D161	Tomb Raider	89.90			
D169	Mega Man X3	89.90	D101	Toshinden URA	89.90			
D128	Mr. Bones	89.90	D064	True Pinball	49.90			
D078	Mystaria	89.90	D104	True Pinball	49.90			
D032	NBA Action Basketball	89.90	D061	Victory Boxing	89.90			
D178	NBA Jam Extreme	89.90	D002	Victory Golf	39.90			
			D129	Virtual Cop 2	89.90			
			D036	Virtual Cop mit Gun	139.90			
			D037	Virtual Fighter 2	89.90			
			D135	Virtual Fighter Kids	79.90			

USA		
D027	Loaded	24.90
D073	College Slam	24.90
D076	Criticism	29.90
D051	Defcon 5	29.90
D081	Earthworm Jim 2	49.90
D078	H-Online	24.90
D109	Impact Racing	29.90
D078	Iron Fists	29.90
D099	Legend II	69.90
D061	Mr. Bones	69.90
D084	NHL Powerplay Hockey 97	89.90
D089	Rise II	29.90
D096	Slam Jam 96	39.90
D105	Starfighter 3000	49.90
D116	Tails Plus	49.90
D042	Theme Park	29.90
D085	Wipe Out Tennis	29.90
D088	WWF in your House Game	29.90
D074	Winning Edge	29.90
D067	WWF in your House Cup Golf	24.90

Japan		
J182	Afterburner II - Sonic Arts	89.90
J184	Daytona USA Champ. Ed.	119.90
J180	Decathlete - Olympic	149.90
J150	Dynasty Wars - W II Fate2	109.90
J171	Fatal Heat Bust & Card	139.90
J134	Fatal Fury 3 (R.T.I.V.)	109.90
J140	Fighting Vipers	119.90
J103	Gal's SS	59.90
J202	Golden Story	89.90
J184	Hakidori	129.90
J284	Haunted Casino	69.90
J159	Hyper II - Wansong	119.90
J181	Out Run - Sega Arts	89.90
J185	RigorsRoad 2 - Mystera2	119.90
J199	Sakura	39.90
J138	Steel Impact Down II	129.90
J115	Sonic Wings Speed	89.90
J198	Striker II - Linkback	69.90
J168	Street Fighter Zero II	109.90
J179	Tense plus Super	69.90
J202	The Soccer Kids	89.90
J156	Thunder Force	89.90
J155	Thunder Force Gold 2	109.90
J166	Totem Den II	69.90
J208	Turbo	89.90
J154	Virtual On	119.90
J137	Virtual On	119.90

Leistungen können variieren! Preise in DM! Bei Abrechnung noch nicht lieferbar! Internet: <http://www.index.de>



## Sony Playstation/ Sega Saturn

**Skeleton Warriors**

Bereits im September '96 ward unser Patrick F. vom Bahnhof Spenge bereits mit folgenden Wahrheiten ausgerückt, aber manchmal dauert halt alles ein wenig...

Sämtliche Cheats werden übrigens bei beiden Versionen nacheinander im Pausenmodus eingegeben:

Unverwundbarkeit

PS: ↓ ○ □ □ ↑ ×

SAT: C R A Z Y L A R ↓ B A B Y

Unendlich Kristalle

PS: ← ↑ × □ ↑ ↓ □

SAT: L A Z Y C R A B B Y ↓ A

↓ ↓ Y

Unendlich Leben (nur Sat)

B A ↓ B A L ↓ R Y ↑

Super Schwert (nur PS)

○ ← ↓ △ → ○ ↑ △

Level Select (nur PS)

△ ○ ○ ← ○ ↑ ↓

(Ihr könnt mit Select + Start wieder zum Main Menü zurückkehren; dort befindet sich dann ein neuer Menüpunkt namens „TEST START“)

## Super Nintendo

**Winter Gold**

Lukas Wilde aus Kleinostheim (gleich bei Big N um die Ecke sozusagen), der extrem angetan von Funcoms Winterstreich zu sein scheint, hat bereits die ersten versteckten Combos fürs Snowboardfahren herausgefunden.

Exotica: Flip-Spin-Spin

Iceberg Slim: B-FlipY-Flip

Trigger Happy:

B-Spin-Y-Spin

Rubberneck: Spin-Spin-B

Locked Out: Flip-Flip-Y

Lapin': Flip-Spin-Y

Und die Extreme-Combos:

Heat Shade: Flip-Flip-Y-B

Mad Invert: Flip-Flip-Flip-Spin

## Sony Playstation

**Lomax**

Yup, Yup, nochmal spricht Hauptstadt-Marco-Glienke:

Drückt folgende Kombination während des Spiels, um die Level skippen zu können: ↓, Start, ↑ (gedrückt halten)+L1 (gedrückt halten), dann nacheinander △ ○ × □. Jetzt erscheint eine kleine Nummer neben Lomax. Um ins nächste Level zu springen, müßt Ihr ab jetzt jeweils gleichzeitig ↑ +L1+Select+Start drücken.

Helicopter Mode (funktioniert nur nach Aktivierung des Level-Skips):

Helmchopper wählen und dann L1+□ drücken, um fliegen zu können.

Berichtigung zu den Lomax-Codes in der letzten Ausgabe:

Level 21 □ □ △ ○ □ △ □ ×

## Sega Saturn

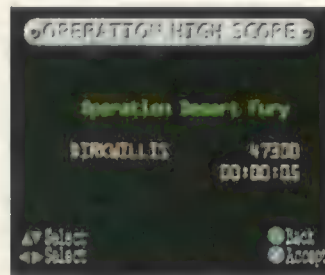
**Virtua Cop 2**

Patrick Fabri sprach, und es ward eine Abkürzung in die vierte Stage zum finalen Obermottz. Schießt lediglich im Stage-Select solange auf die Pfeilspitze (nicht nur auf den Pfeil!) der ersten Stage, bis die Zeit abgelaufen ist. Daraufhin landet Ihr in der vierten Stage. Geht am besten, wenn man die Knarre 1cm vor den Bildschirm hält...

## Sony Playstation

**Black Dawn**

Zu diesem brandneuen Spiel haben wir Euch in der letzten Ausgabe bereits die Paßwörter spendiert. Dank Patrick Fabri aus da, wo er uns immer her schreibt, gibt es diesmal noch einen Satz Cheats hinterher:

**Das war ja mal ne fixe Operation**

Alle Cheats werden im Pausenmodus eingegeben!

Maximale Munition & Sprit

Select, L2, Select, R2, △, △,

△, ○

Maximale Bewaffnung

Select, L2, Select, R2, L1,

L2, R1, R2

Mission erfolgreich beendet

Select, L2, Select, R2, △, △,

△, ↓, ↓, ↓

Screen Mode umschalten

Select, L2, Select, R2, ↓,

R1, R2

Aktuelle Waffe aufrüsten

Select, L2, Select, R2, L1, L1,

R1, R1

Wingman herbeirufen

Select, L2, Select, R2, □, □,

□, ○

Cycle-Gun-Mode

Select, L2, Select, R2, Select,

Select, Select

## Sega Saturn

**Gun Griffon**

Patrick Fabri hat eine Liste der gängigen Cheats aufgestellt. Alle Kombinationen werden im Titelbild eingegeben.

Bildausschnitt verändern (auf Pad 2 während des Spiels Z zum vergrößern, C zum verkleinern und A zum rückgängig machen drücken)

unten, links, C, C, Start

Auto-Zentrierung des Turms abschalten

B, B, B, oben, C, Start

Zielkreuz/ Cursor abschalten

B, B, B, unten, C, Start

Doppelte Hitpoints

X, Y, Z, oben, unten, Start

Höherer Schwierigkeitsgrad

unten, C, C, A, Start

Unverwundbarkeit

links, rechts, B, C, C, Start

Stage Select

Y, Y, A, Y, Y, Start

Tackle-Attack (Gegner können unter Energieverlust über den

Haufen gerannt werden)  
rechts, rechts, B, C, A, Start  
Unendlich 120mm Munition  
B, C, C, C+Start  
Unendlich Munition  
B, B, B, C, Start  
Unendlich Jump Rockets  
oben, rechts, unten, links, Z,  
Start

Endsequenz ansehen (nach Eingabe "Main Game" auswählen)

unten, oben, rechts, A, links, Start

## Sega Saturn

**Virtual On**

Zu Segas neuester Action-Mecherei liegt uns bereits der erste Beitrag (von Patrick Fabri aus Spenge mal wieder) vor: Um Jaguarandi ohne Durchspielen zu erhalten, sollte man



Unbesiegbare gibt's leider keine, dafür 3 andere, kleine Cheats



im Titelbildschirm gleichzeitig L+R+unten drücken. Wenn die Eingabe korrekt war, ertönt ein Sound und Jaguarandi ist ab sofort anwählbar. Um die Spielerperspektive zu verändern, einfach während des Spiels X+Y+Z drücken. Ferner kann man das Ende des Spiels beeinflussen. Wenn die Credits beginnen, muß man das Richtungskreuz des Joypads im Uhrzeigersinn drehen, bis ein kleines Raumschiff angefliegen kommt (das passiert kurz vor den Sega of America Credits). Dieses Raumschiff rettet nun den eigenen Mech...

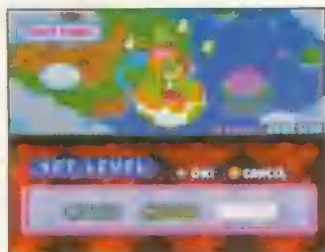


## Super Nintendo Tetris Attack



In der unteren Reihe (links im Bild) seht ihr das Ergebnis des Cheats: Alle Fragezeichen haben sich in Bosse verwandelt

Chris Held aus Ottobeuren hat wieder zugeschlagen: Um die Endgegner als Spielfiguren anzuwählen, müßt ihr erstmal im Zweispielermodus auf „VS MODE“ gehen. Haltet jetzt bei der Charakterauswahl auf beiden Joypads die L- und R-Tasten gedrückt, und schon verwandeln sich die vier Fragezeichen in die Boß-Konterfeis. Wer im Einspielermodus die ultimative Herausforderung sucht, der wählt auch hier den „VS MODE“ und geht dann auf „NEW GAME“. Dort, wo ihr die Schwierigkeit einstellt, setzt ihr den Cursor auf „HARD“ und drückt gleichzeitig oben+L+A. Der Hintergrund in der unteren Bildschirmhälfte verfärbt sich rot. Euer Gegner im ersten Levels hat nun bereits Endgegnergeschwindigkeit drauf.



Färbt sich der Hintergrund hier rot, dann wird's richtig heavy!

## Sony Playstation Andretti Racing

Chris Held aus Otto B. hat auch diese Ausgabe wieder eine kleine Neuigkeit zu seinem Lieblingsrennspiel aufgetan. Mit zwei amerikanischen Anfeuerungsrufen aus der Welt des Sports könnt ihr nämlich hier die Lackfarbe und

die Sponsoren Eures Boliden verändern. Tut so, als ob ihr ein neues Rennen fahren möchtet und wählt „Begin Career“. Gebt bei der Registrierung dann folgendes Paßwort ein „GO BEARS!“. Bei den Stock Cars verändert sich daraufhin das Aussehen Eures Wagens. Für die F1-Autos lautet der entsprechende Code dagegen „GO BRUINS!“.

## Sony Playstation Star Gladiator



Capcom hat es sich natürlich ebenso wenig nehmen lassen wie alle anderen Hersteller, die in diesem Jahrzehnt ein Prügelspiel auf den Markt gebracht haben, und die Bosse per Cheat anwählbar gemacht. Arno Unteruggenberger aus A-Wien hat außerdem gleich noch einige Special Moves für seine „Neuen“ beigelegt. Die Kämpfer werden übrigens erst sichtbar, wenn ihr das nächste Mal ins Auswahlmenü geht (Kampf kurz beginnen, abbrechen und dann nachschauen).

Um Bilstein zu spielen, müßt ihr im Arcade Mode zuerst auf Hayato gehen, dort Select gedrückt halten, dann nach rechts zu Gore und hier folgendes eingeben: X O X O □ □ □ △ △ △ O + X (Select die ganze Zeit gedrückt lassen).

mehr als 10 Jahre  
Spaß an Spielen

Bachler  
Computersoftware

## Sony Playstation

Alien Trilogy DV	89,95
Andretti Racing DA	84,95
Baphomets Fluch DV	89,95
Bedlam DA	89,95
Black Dawn DV	89,95
Blam! Machinehead DA	89,95
Bubble Bobble 2 DA	82,95
Burning Road DA	89,95
Bust-A-Move 2 DA	69,95
Chronicles of the Sword DV	89,95
Command & Conquer (Anf. Dez.) DV	89,95
Crash Bandicoot DA	99,95
Darkstalkers DV	89,95
Davis Cup Tennis DV	89,95
Destruction Derby 2 DA	94,95
Die Hard Trilogy DV	84,95
Die Hard Trilogy + Lightgun	135,00
Discworld DV	87,95
Disruptor DA	89,95
Earthworm Jim 2 DV	89,95
Fade to Black DA	84,95
FIFA Soccer '97 DV	84,95
Formel 1 DV	99,95
John Madden NFL '97 DV	84,95
Magic Carpet DV	84,95
Motor Toon Grand Prix DA	89,95
Myst DV	89,95
NBA Live '97 (Anf. Dez.) DV	84,95
Need for Speed DV	84,95
NHL Powerplay Hockey '96 DA	82,95
NHL Hockey '97 (Anf. Dez.) DV	79,95
Olympic Games DV	79,95
Pandemonium! DA	89,95
Penny Racers DA	89,95
Project Overkill DA	89,95
Pro Pinball - The Web DA	89,95
Raging Skies DA	94,95
Rayman DA	89,95
Return Fire DV	89,95
Ridge Racer Revolution DA	89,95
Road Rash DA	84,95
Sampras Extreme Tennis DA	89,95
Sim City 2000 DV	89,95
Skeleton Warriors DV	82,95
Soviet Strike DA	84,95
Space Hulk DA	84,95
Starfighter 3000 DA	89,95
Star Gladiator DA	89,95
Streetfighter Alpha 2 DA	89,95
Tekken 2 DA	99,95
Theme Park DV	84,95
Thunderhawk 2 DA	89,95
Tilt! DV	82,95
Time Commando DA	84,95
Toh Shin Den 2 DA	94,95
Tomb Raider DV	89,95
Top Gun DV	94,95
Track & Field DA	89,95
Tunnel B1 DV	89,95
Viewpoint DA	84,95
Wing Commander 3 DV	89,95
WipEout 2097 DA	89,95

Analog Flight-Stick	119,00
Controller, Memory Card + Tasche	89,95
Gamebuster (Mogel-Modul)	84,95
Lightgun Avenger	59,95
Memory Card (Sony)	44,95
Memory Card (120 Speicher-Blöcke!)	79,95
Scart-Kabel	29,95
Umbausatz für USA + JP-Games	49,95

### So bestellt ihr:

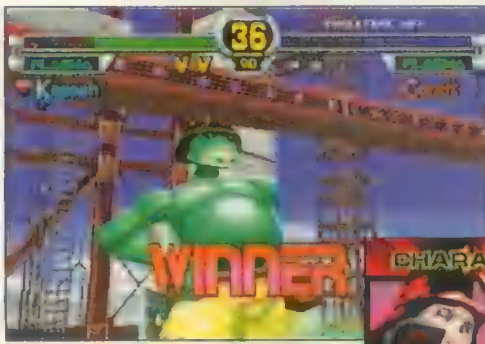
Einfall bei uns anrufen und eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte mit einem Nachschicken an uns schicken.  
Der Versand erfolgt dann per Luftfracht.  
(+ 0,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM).

Postfach 1113 46361 Bocholt  
oder Blücherstr. 24 46397 Bocholt

Tel.: 028 71 / 18 30 88 + 8631 + 180637 +  
18 54 43 Fax: 0 28 71 / 86 31







*Obwohl Star Gladiator auch so schon viel Spaß macht, geben die Boß-Cheats dem Ganzen noch mehr Würze*

Um Kappah zu spielen (der Bilstein-Code muß bereits eingegeben sein) geht man zuerst auf Gore, drückt und hält Select, geht dann nach links auf Hayato und drückt folgendes: ○ □ △ □ × □ △ □ △ + × (auch hierbei Select die ganze Zeit gedrückt lassen).

Um Blood zu spielen, haltet Ihr bereits im Titelbild Select gedrückt, geht dann (natürlich wieder im Arcade Mode) auf Bilstein, drückt × □ × □ × □, geht dann weiter nach rechts auf Kappah und drückt ○ △ ○ △ ○ △ L1+R1.

Hier jetzt deren Special Moves:

#### **Bilstein:**

Schwertsprung ↓ ↘ → □ Seitliche Schwertdrehung ← → △

Schwertuppercut ↓ ↑ □

Unsichtbarkeit ← ○

Schweben × + ○

Tornado → ↘ ↓ ↙ ← □ + △

Finals:

□ □ □ □ □ □

□ □ △ ○ □ □

□ □ □ △ □ □

**Kappah:**

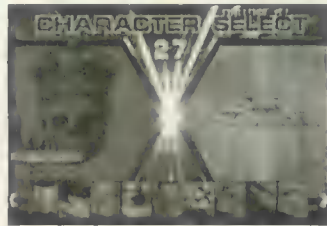
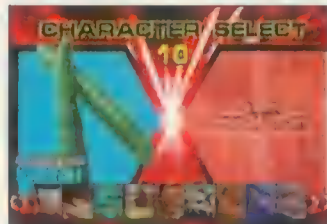
Stabdreh 1 → ↘ ↓ ↙ ← △

Stabdreh 2 → ↘ ↓ ↙ ← □ + △

Dash → → ○

Stabschlag und Sprung

↓ ↘ → □ ○



*Die meisten Einsender haben beim Blood-Code geschlampt*

Stabschlag ohne Sprung

↓ ↘ → □ □ ...

Vorwärtsrolle ← → × + ○

Handstandtritt ↘ ○ ← ×

Finals:

□ □ □ □ □ □

□ □ △ ○ □ □

□ □ △ □ □ □

**Blood:**

Schwertsprung ↓ ↘ → □

Seitliche Schwertdrehung ← → △

Dash → △ □ □

Schwertuppercut ↓ ↑ □

Vorgetäuschter Rückzug

← → □

Riesen-Klinge ↓ ↓ ↓ □

Plasmaball ← ↙ ↓ ↘ → □ + △

Superdash ← ↙ ↓ ↘ → ○

(nahe beim Gegner)

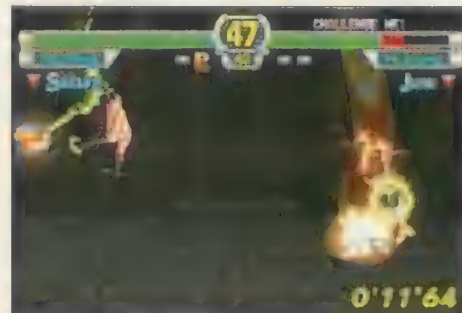
Finals:

□ □ □ □ □ □ (mit Schwert-Uppercut)

□ □ △ ○ □ □

○ □ △ □ □ □ (mit Schwert-todesstoß)

○ ○ △ □ □ □



Wenn Ihr im Dunkeln spielen wollt, müßt Ihr während des Ladevorgangs vor dem Kampf (nach Auswahl der Spieler) einfach nur ↓ +L2+R2 gedrückt halten.

Um die individuellen Abspanne der Charaktere zu sehen zu bekommen, muß das Spiel im Arcade Modus unter sechs Minuten durchgespielt werden (Schwierigkeitsgrad ist egal). Jetzt darf man nochmal gegen Bilstein antreten, diesmal im Schwarzen Loch selbst. Bilstein ist in seiner „Geist“-Form noch viel gefährlicher. Achtet auf seine „Plasma-Explosion“, die sich eine ringförmige Energiewand um ihn herum ankündigt (unbedingt mit einem Angriff un-

terbrechen!). Nachdem Bilstein endgültig besiegt ist, wird die Geschichte jedes Charakters vor einem hübschen Portrait-Bild weitergeführt. Ist der „Geist“-Bilstein besiegt worden, wird der Kämpfername in der Highscore-Liste mit einem braunen Pfeil gekennzeichnet. Um in der vierten Stage (Raumkampf hintergrund) gegen Kappah anzutreten, muß man die dritte Stage

mit einer glatten Zeit, wie z.B. 1,29,00 oder 1,34,00, also mit einer Null bei den Zehntel- und Hundertstelsekunden abschließen. Auch hier ist es hilfreich, die Zeit pro Kampf auf 20 sec zu beschränken und die-

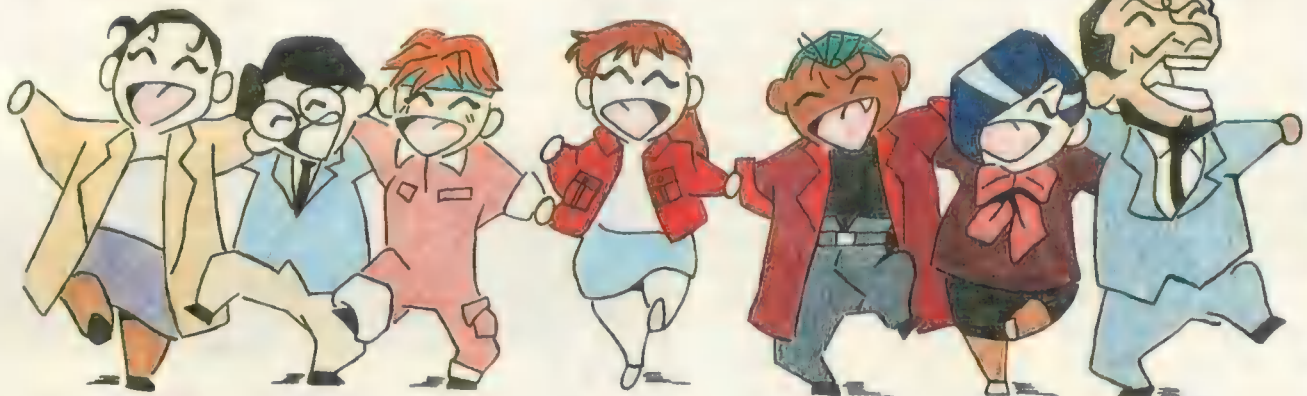
se, nachdem man einige Treffer gelandet hat, verstreichen zu lassen, um durch TIME OUT zu gewinnen. Hat man Kappah besiegt und trägt sich in die Highscore-Liste ein, wird der Name des Kämpfers mit einem grünen Pfeil markiert (Joachim Kreisel aus Stadtsteinach).

#### **Sega Saturn**

#### **NEA Action**

Dirk Ehrenberg aus Bad Lauchstädt schrieb uns, wie Ihr auch hier Eure Spieler schrumpfen könnt: Haltet einfach während der Kommentator die Starting Five bekannt gibt L+R+A+B+C gedrückt. Nun sind die einst stattlichen Hünen kleine Zwerge.

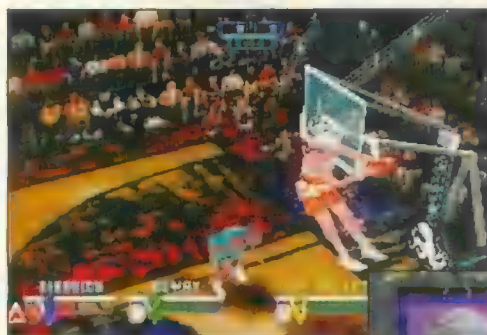
*Mario Bartkowiak, Burglehn*











**Acclaim macht müde Säcke wieder munter: Naughty Newt-Boy in Bestform**

Fumongous GUN Jan 11  
Geoff Higgins GCH Apr 13  
Air Dog SAM Jan 21  
Ice Princess MDK Dec 24

### Celebrity Team

Junior Seau JR Jun 1  
John Elway WAY Sep 30  
Frank Thomas BIG DEC 6  
Marv Albert MRV Dec 31  
Newt Gingrich NEW Aug 12  
Samoa TVH Jun 6

### Special Sports Team

Cheryl Swoopes SWO Jan 1  
Rebecca Lobo LOB Jul 4  
Carol Blazejowski BLZ Mar 1  
Bob Lanier LAN Sep 10  
Air Nick ARN May  
George Gervin ICE Apr 27

### Misfits

Stinger MSS Oct 26  
Shamrock JHG Aug 26  
Diamond Dave DJP Jun 29  
Chris Slate JCS Dec 8  
Todd Mowatt TVC Oct 3  
Richard Szeto RTS Feb 25

### Happy Team

Pirate Bill SAL Feb 2  
Mr. Happy MJT Mar 22  
Dufus the Clown GRR Jun 19  
Three Feet Under TOD Apr 17  
Mr. Unhappy GEM Nov 3

### Invisible Team

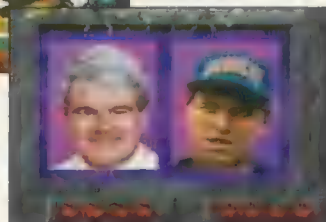
Who WHO Jan 1  
Brained BCS Jan 7  
Monkey Boy PJP Nov 2  
Howie BCE Jul 10  
Jim Jung JKJ Dec 13  
Huh CBR Jun 25

### Rookies

(jeweils anderes Team)  
Jason Caffey SCT Nov 14  
Lawrence Moten REG Jan 17  
Jerry Stackhouse BAP Aug 11

### All Stars

(jeweils anderes Team)



Vin Baker LMH Jun 28  
Reggie Miller EST Mar 14  
Clyde Drexler WST Jul 12  
Mutombo RMC Apr 21

### Special Codes

Die folgenden Codes müssen auch bei „Keep Records“, wie die vorigen, eingegeben werden, allerdings nur im ersten Menü, bei den Buchstaben. Danach könnt Ihr auch noch andere Initialen+Geburtsdatum für das gewünschte Special-Team eingeben. Bei



diesen Codes werden immer nur zwei Buchstaben eingegeben, diese dann wieder gelöscht, dann kommen die nächsten zwei, usw. Um z.B. den Code für die Finals einzugeben, gebt Ihr zunächst „FI“ ein, löscht die beiden Buchstaben, gebt „NA“ ein, löscht die beiden Buchstaben und gebt dann „LS“ ein, worauf ein Geräusch erklingt. Bei den Playoffs beginnen PL AY OF FS  
Bei den Finals starten FI NA LS  
Zwei Spiele bei den Playoffs bereits gewonnen CH EE SY

Drei Spiele bei den Finals bereits gewonnen  
NO VI CE  
Mit Shootout und 45 sec. Zeit beginnen  
SH OO TO UT

### BIG HEAD-Menü-Codes

Riesenfüße:  
Steuerkreuz nach links oder rechts gedrückt halten beim verlassen des Big-Head-Menüs  
Big Heads und kleine Spieler:  
Im Big-Head-Menü ↑ ↓ ← →  
↓ ↑ + YES drücken

### Tip-Off-Codes

Die folgenden Codes müssen nach der Team-Auswahl eingegeben werden, in der Zeit, wenn das Spielfeld bereits zu sehen ist, der Schiedsrichter den Ball aber noch nicht in die Luft geworfen hat. Wenn vier Spieler jeweils unterschiedliche Codes eingeben, wirkt sich das Ergebnis immer

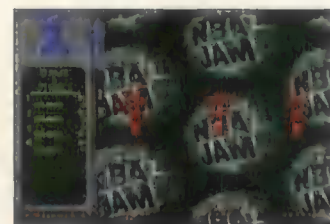


**Happy- und Invisible-Team sind 'ne interessante Neuerung. Sonst gab's immer nur frische Promis.**

auf alle Spieler aus. Eine doppelte Eingabe macht normalerweise den Code wieder rückgängig. Bei korrekter Eingabe blinkt wie gehabt kurz der englische Name des aktivierten Cheats auf, wie z.B. „Rainbow Shot“ oder „Computer Assistance Off“. Da diese Tricks bei allen Versionen von NBA Jam Extreme funktionieren, wurde zur Beschreibung die allgemeine Tastenbezeichnung gewählt. Schaut einfach in Eurem Handbuch nach,

welcher Knopf auf dem Pad bei Euch dem „Extreme“-Button, usw. entspricht (in diesem Fall ist es bei der Playstation-Version z.B. die R2-Taste).

MAX REBOUND (unabhängig von den vorigen Werten für Eure Spieler):  
Paß, Paß, Extreme, Special, Extreme, Turbo  
BEACH BALL MODUS (Ball hat dreifache Größe und halbe Geschwindigkeit):  
Paß, Paß, Turbo, Extreme, Turbo, Paß, Paß



SOCCER BALL (Basketball hat Fußball-Texturen):

Paß, Paß, Turbo, Extreme, Extreme, Extreme  
QUICK HANDS (Steal-/Block-Fähigkeiten verbessert):  
Extreme, Paß, Paß, Paß  
CPU ASSISTANCE OFF:  
Extreme, Turbo, Paß, Paß  
MAX 3PT (erhöht 3-Punkte-Trefferquote):

8 x Paß, Extreme, 7 x Paß  
LEGAL GOALTENDING:  
8 x Extreme, Paß, 9 x Extreme,  
DEAD-EYE-DICK (erhöht 2- und 3-Punkte-Quote):  
5 x Turbo, Paß, Extreme,  
6 x Turbo

SUPER RAINBOW SHOT (Flugkurve der Bälle höher):  
5 x Turbo, Paß, Paß, 6 x Turbo  
POWER PUSH (dreimal weiter schubsen):

2 x Turbo, 2 x Paß, 2 x Turbo,  
2 x Paß, 2 x Turbo, 2 x Paß,  
2 x Turbo  
MAX SPEED:  
10 x Extreme, 3 x Paß









## MEGA ★ STAR

Versand und Laden

Hard & Software  
fürSEGA SATURN  
PLAYSTATION  
NINTENDO 64  
PC CD ROM  
SNES Game Boy  
& Mega Drivealle News & Importe  
am Start!!Zubehör für alle Konsolen  
zu Tiefstpreisen

## UMBAUTEN!!

Playstation Multi Umbau 99,-  
Sega Saturn Multi Umbau 99,-  
N64 RGB Umbau &  
Schachterweiterung für 99,-

Bestellannahme 11-20 Uhr

07761/59742

Fax: 07761/57014

Anschrift: Mega Star  
Schaffhäuserstr. 55  
79713 Bad SäckingenToleranz  
zeigt sich im  
Handeln

Da ist jemand,  
der anders ist. Weil er anders  
aussieht, anders denkt, anders  
lebt. Und deshalb nicht in unser  
geordnetes Weltbild paßt. Ein  
Mensch, der uns fremd ist, weil  
wir wenig von ihm wissen.

Toleranz zeigt sich im Handeln.  
Deshalb sind diejenigen Vorbild,  
die mit dem, was uns auf den  
ersten Blick fremd erscheint,  
selbstverständlich umgehen.  
Den anderen nehmen, wie er ist.  
Denn reden allein reicht nicht.  
Und Zeichen sind genug gesetzt.

Wenn Sie Rat, Information oder  
Unterstützung brauchen, weil Sie  
handeln möchten, schreiben Sie  
uns. Gemeinsam können wir eine  
Menge erreichen.  
Friedrich-Naumann-Stiftung,  
„Toleranz“,  
Königswinterer Straße 409,  
53637 Königswinter.

EINE INITIATIVE DER  
FRIEDRICH-NAUMANN-STIFTUNG.

Links im Bild  
wurde Dhalsim  
in sein SF-2-  
Pendant zurück-  
verwandelt  
(Bilder von  
SNES-Version)



← ← ↑ ↑ drücken und bestäti-  
gen. Er wird dadurch schneller  
und kann einen Doppel-Feuer-  
ball in der Luft machen.

## Super Akuma

Cursor auf Akuma setzen,  
↓ → → ↓ ← ↓ ← ↓ → → ↓  
drücken und bestätigen

## Original Chun-Li

Einfach nur bei gedrückt ge-  
haltener Start-/Select-Taste  
den Cursor ca. 5 sec auf Chun-  
Li stehen lassen und dann be-  
stätigen. Ihr Feuerball wird  
wieder zum Energie-Ball.

Um letztendlich noch in den  
Stages von Sagat und Bison  
kämpfen zu können, muß le-  
diglich der Cursor bei gedrückt  
gehaltener Start-/ Select-Taste  
ca. 5 sec auf Sagat oder Bison  
stehen gelassen werden.

## Sony Playstation

## Iron &amp; Blood



Martin Malec aus Fritzlar hat  
in der linken oberen Ecke des  
Kämpferauswahlmenüs einen  
zusätzlichen Prügel-Recken  
erspäht. Drückt in besagtem  
Kämpfermenü L1+L2+R1+R2+  
oben und dann zur Bestäti-  
gung die X-Taste, schon habt  
Ihr den „Minion of Chaos“! Als  
dieser Artikel bereits layoutet  
wurde, schneiden mir übers In-  
ternet noch zwei weitere Tas-



tenkombinationen ins Haus,  
die wir auf Biegen und Brechen  
noch schnell dazuquetschen.  
Für „Minion of Order“ drückt  
ihr nur ← +□, → +○ und für  
„Strahd“ lautet die Kombinati-  
on ↑, ↓, ←, R1 R2, L2, L1.  
Vielleicht erbarmt sich ja je-  
mand bis zur nächsten Ausga-  
be und schickt uns den Code  
für den noch fehlenden „Lord  
of Chaos“...



## Sony Playstation

## 2 Extreme

Da unser Jan den anderen  
spielfreudigen Buben seines  
Alters (berufsbedingt) schon  
immer etwas voraus war, hat  
er der CD im Testtausch auch  
gleich vier geheime „Moves“,  
bzw. Special-Tricks für die ein-  
zelnen Fahrer abgepreßt:

Skateboarder  
△ × □ ○  
Snowboarder  
△ □ × ○  
Rollerblader  
○ □ × △  
Mountainbiker  
× □ △ ○  
× ○ □ △

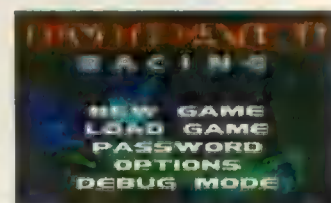
## Sony Playstation

## Die Hard Trilogy

Oliver Strahl aus Nittenau  
hat als erster das Geheimnis  
um den seltsamen „Hello-Pho-  
ne“-Code für *Die Hard 3* (siehe  
letzte Ausgabe) gelüftet.  
Drückt nach Eingabe des  
ominösen Codes (← → ↑ ↓ □)  
einfach auf Pad 2 die Start-  
Taste. Dann könnt Ihr nämlich  
die Level anwählen und per  
Druck auf die △-Taste die Zeit  
ein- und ausschalten, bzw. per  
Druck auf die ○-Taste einzelne  
Bomben entschärfen. Außer-  
dem gelangt Ihr bei *Die Harder*  
beim Map Editor mit Hilfe von  
Pad 2 noch in ein zusätzliches  
Menü.

## Sony Playstation

## Impact Racing



Neu im Bild: der „Debug Mode“

Cafer Aslan aus A-Schön-  
berg hat uns seine Cheat-  
Paßwörter zu diesem rasanten  
Action-Rennspiel zugeschickt.  
Vermutlich funktionieren sie  
auch bei der SAT-Version.  
Mangels Testmuster (Spiele  
kosten ja schließlich Geld, Dein  
Geld, Du geiziger Christian W.



Alle Waffen = ALL. TOOLEDUP



von V. aus H., nicht wahr?!?) konnte dies aber bisher nicht verifiziert werden. Die Cheats werden logischerweise als Paßwörter über das dementsprechende Menü eingegeben.

### RABBITBADGER

Eine Art Levelanwahl. Ihr könnt die Limit-Zahlen, die Anzahl der Power-Ups, Enemy-Intelligence, etc. für jedes Level einstellen

### ALL-TOOLEDUP

Alle Waffen

### BONUS-LEVELS

Sechs Bonuslevel

### I.M. IMMORTAL

Unkaputtbar

### LOADSOFTUFF

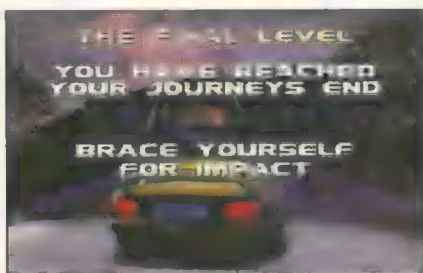
Unendlich Waffen

### ENDGAMELEVEL

Letztes Level

### JOURNEYS-END

Abspann



### Sony Playstation

#### X-Com U.f.o. Enemy Unknown

Der Customer Service von Microprose hat in einem der letzten Mailings folgende zwei Tricks publik gemacht:

Um die hohen Gehaltsausgaben für Wissenschaftler und Ingenieure zu reduzieren, müßt Ihr sie kurz vor Monatsende (ca. ein bis zwei Stunden vorher) einfach zu einer anderen Basis verlegen. Wenn sie sich dann im Transfer befinden, können sie nicht bezahlt werden, wodurch man eine Menge Geld spart. Dieser Trick lohnt sich vor allem zu Beginn

eines Spiels. Um die Treffergenauigkeit der Soldaten zu erhöhen, sollte man die Soldaten nicht mit einem Gewehr in der einen, und einer Handgranate in der anderen Hand ausstatten. Halten die Soldaten nur eine Waffe in der Hand, nimmt die Treffergenauigkeit um ca. 10% zu. Am besten ist es außerdem, die Soldaten am Ende eines Zuges hinsetzen zu lassen, da sie dann von den Aliens schwerer zu treffen sind. Zudem erhalten sie so ebenfalls einen Bonus für die Treffergenauigkeit.



### Sony Playstation

#### Re-Loaded

Der Universal-Tip-Patrick kann bereits mit einer ersten tricksigen Kleinigkeit zu Grem-lins Splatter-Sequel aufwarten, die wir schnell veröffentlichen wollen, bevor unsere deutschen Jugendhüter diesem Teil den Garaus machen. Für alle, die Fwank aus dem ersten Teil vermissen: Man kann ihn auch in Re-Loaded anwählen. Setzt dazu den Cursor im Character-Select auf Mamma und drückt dann L1, O, R1, ↓, ↓, R1, O, L1, L1. Daraufhin erscheint ein roter Luftballon, der bei Sister Magpie stehenbleibt. Bewegt man nun den Cursor dorthin, ist Fwank anwählbar.

Here we go again:  
Auch good ol' Fwank  
ist wieder mit dabei

### Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



### Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

### SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,-	The Crow dt.	89,90
Pad	59,90	Supersoccer Del. dt.	89,90
Padverlängerung	24,90	Tomb Raider dt.	89,90
Negcon dt.	89,90	Blazing Dragon dt.	89,90
Memorycard	49,90	Burning Road dt.	79,90
Memorycard Plus	89,90	X 2 dt.	89,90
Link-Kabel	49,90	Fifa Soccer 97dt.	89,90
RGB-Kabel	39,90	Crusader dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	Warhammer dt.	89,90
Lenkrod + Pedale	149,90	V. Boxing dt.	89,90
Allen Trilogie e.PAL	89,90	Fade to Black dt.	89,90
Destruct. Derby 2 dt.	99,90	NBA 97dt.	89,90
Andretti Racing dt.	79,90	Command&Conq. dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90	Myst dt.	89,90
Tunnel B1 dt.	89,90	Streeteracer dt.	89,90
Return Fire dt.	89,90	WWF I. y. House dt.	89,90
X-COM 2 dt.	89,90	Tekken 2 dt.	109,90
Blam Mashineh. dt.	89,90	Bust-A-Move dt.	69,90
FORMEL 1 dt.	109,90	Sampres Tennis dt.	99,90
Need for Speed dt.	89,90	Disruptor dt.	89,90
Street Fighter A. II	89,90	Chr. of the Sword dt.	89,90
Resident Evil PAL	89,90	Wipeout 2097 dt.	99,90
Soviet Strike dt.	89,90	Lomax Adv. dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90	PGA Golf 97 dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90	Legacy III Kain dt.	89,90
Discworld kompl. dt.	89,90	Hardcore 4x4 dt.	89,90
NHL 97 dt.	89,90		
Star Gladiator dt.	89,90		
A-Train dt.	89,90		
Transport Tycoon dt.	99,90		
NHL Powerplay dt.	89,90		
Crash Bandicoot dt.	109,90		

### DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!



**Sofort lieferbar, monatlich neu**  
Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive **DEMO - CD (PAL)**

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis

von **24.90 DM**

zzgl. Versandkosten 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 14:  
■ Extreme, Streetracer, Actua Golf, Time Commando  
Ab 15.1 Ausgabe 15 bei uns erhältlich !!!  
Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von:  
Tomb Raider, Reloaded, Porsche Ch., Pandemonium u.a.

**ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!**  
<http://members.aol.com/gamestores/index.htm>

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236  
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

### NEU NEU NEU NEU NEU

#### Sony Playstation Video

Sofort lieferbar, monatlich neu

Jede Menge Playstation-Spiele im bewegten Bild zu sehen !!!

60 MIN \*\*\* VHS

BEI UNS BESTELLEN

**NUR 19,90 DM**

#### Saturn Magazine

Sofort lieferbar, monatlich neu

Saturn Total Magazine

Inkl. Demo CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis

von **24.90 DM**

zzgl. Versandkosten 9,- DM

### NINTENDO 64

Nintendo 64 us. und Spiele  
lieferbar !!!

### SATURN

Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Rally dt.	99,90
Worldw. Soccer dt.	99,90
V. Fighter Kids dt.	89,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Tunnel B1 dt.	89,90
Streeteracer dt.	89,90
Tomb Raider dt.	99,90
NHL 97 dt.	99,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Allen Trilogie dt.	99,90
Discworld dt.	99,90
Fifa Soccer 97 dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter A.2	89,90
Fighting Viper dt.	99,90
Destruction Derby dt.	89,90
Command&Conq. dt.	99,90
E. Dragoon 2 dt.	99,90
Virtual Cop 2 dt.	109,90
Need for Speed dt.	99,90
NHL Powerplay dt.	89,90
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Nights dt. inkl. Pad	129,90
Story of Thor 2 dt.	89,90
Exhumed dt.	99,90

**0201 / 777235**



## ! Code geknaxt

Täglich erstrecken sich neue Zahlenreihen über meinen Schreibtisch. Trotz der vielen Aussortiererei freu ich mich misch tierisch über jeden neuen Code, den Ihr mir frisch auftischt...

### Sega Saturn

#### Blam! Machinehead

Detlef Kremers aus Steinfurt war zwar am schnellsten mit seinen regulären Paßwörtern. Für die Cheats von Thorsten Haake aus Gelsenkirchen hatten wir aber auch ein paar Wochen später noch Verwendung.

1-2 Oil Wells  
P9-Q6 JBULC 4VNNP  
1-3 Quake City  
V75B- SW6VY 149T6  
1-4 Disused Hangars  
LQKXM GUSW2 48EBM

2-1 Termite Swamps  
047JY BOWSM 1FYZP  
2-2 Termite Warren  
RJSA1 A9VTD Y182W  
2-3 Termite Swamps II  
OX6-3 WO49K INYUE  
2-4 Infested Catacombs  
SHA7C -A4NM WIB3L  
2-5 Termite Hive  
UQ10U 72MDN KMXT0  
3-1 Mountain Pass  
SQVIJ KL4K1 HYN0X  
3-2 Icebound Highway  
ZM73H 2AT90 4J8H6  
3-3 Above the Clouds  
UT4QV 95EUF P5VHR  
3-4 Orbital HQs  
1WJK9 P4CU3 WX-S-  
4-1 Meadows of Deception  
Q68N6 HE6N5 N4YIF  
4-2 Citadel of Illusions  
VIVKQ E9BM2 9J7XD  
4-3 Core  
3WLTH JQP2K U7ZG4  
4-4 Unreality  
0F20A 9G2Q4 05PUW  
Completed  
XZD8F 67V56 PHQ60  
Unendlich Energie  
HMEHM HSD9D MDQFX

Unendlich Waffen  
HMEHM HSDVD -ONMR  
Levelanwahl  
KDUDK 9RDKD BSHNM  
Geistermodus  
- -GHO STMOD EON- -

### Sony Playstation

#### Disruptor

Daniel Yokoyama aus HH fand sich bereit, alle Pal-Codes mal eben so vorbeizuschicken (die Diffizilität ist Normal):  
Chemische Fabrik  
□□ΔXOOΔXOXOX  
Dächer  
XΔOΔXΔOO□OO  
Jupiter Station  
ΔXOΔΔ□O□XΔΔ□



Triton  
□□OΔXXX□Δ□O  
Mars  
X□O□XΔΔ□OΔO□  
Antarctica  
XXOΔO□ΔΔOXOXO  
Io  
XOXOXΔO□ΔΔ□X  
Reaktor  
ΔXX□ΔOO□XOXΔ  
Raumstation  
Δ□XΔ□□Δ□O□OX  
Traum  
ΔOΔΔXOXOXΔΔO  
Gefängnis  
XΔ□Δ□XO□ΔO□X  
Festung  
Δ□ΔΔOOXΔX□ΔΔ

Wer trotz der Codes Schwierigkeiten hat, die einzelnen Level zu überstehen, der sollte folgende Tricks ausprobieren:

Drückt während des Spiels **Select**, um in den Kartenbildschirm zu wechseln. Haltet dann die **L1**-Taste gedrückt und gebt dabei Δ X X O X Δ □ □ für volle Energie, bzw. X □ Δ Δ X O Δ X für volle Munition ein.

## INSERENTENVERZEICHNIS

2nd2none	61	Media Point	23
ACME	79	Mega Star	54
ARJAY Games & Entertainment	27	Metropolis	53
Codemasters	104	O.I.T. Versand	33
DYNATEX	47	Playcom Software	17
Funtronixx	51	Primal Games	21
Gamers Point	37	Roby Rob Shop	99
Gamestore	55	Softbox	45
Grobis Gameshop	67	Softwareversand Bachler	49
GZ Games	45	Sony Electronic Publishing	15
Hint Shop	51	Top 4 Softwareversand	81
InterAktiv Videospiele & Zubehör	99	UFO Games	97
Kabel 1	63	Videospiele Baier	45
Konami	2, 25	Virgin Interactive	10-11, 29
Laguna	103	Virtual World	51
LBS	31	Westfalenhalle	97
M.C. Game	59	WIAL Versand	43
Magic Entertainment Center	81	Wolfsoft	81
Markus Gameshop	99		



Sega Saturn

**Creature Shock**

Die paar Levelcodes wurden ebenfalls von Patrick Fabri erspielt:

Level 2	2866
Level 3	9830
Level 4	8180
Level 5	6581
Level 6	1322

## ! Das dicke Ende

Wie sagen neunmalklugen Familienmitglieder nur zu oft? „Du wirst dich schon umschauen, das dicke Ende kommt noch.“ Wie recht die Propheten in unserer Mitte doch alle haben. Hier isses wieder:

**Sim City 2000**

Ja, diesen Monat kam's wirklich dicke. Ein Sturm der Empörung (wenn auch im Wasserglas) spielte sich hier die letzten Wochen an unserem Faxgerät und an den Ohren unserer Assistentin ab. Wir müssen leider den Schwanz einziehen und mit leeren Händen vor Euch treten. Die in der Video Games 12/96 abgedruckten Cheats funktionieren bedauerlicherweise nur in der US-Version (deswegen auch die 1.000.000 Dollar). Ich hatte schwer gehofft, wenigstens bis zu dieser Ausgabe irgendeinen adäquaten Ersatz für die hiesigen Spieler herbeizuzaubern. Allerdings war weder Maxis besonders hilfreich, noch konnte der deutsche Distributor Virgin Trost spenden. Angeblich wurde der Cheat in der Pal-Version rausgenommen, was sicherlich nicht stimmt, nur scheint die übliche Sperre für unser Territorium noch nicht abgelaufen zu sein. Wer die Pal-Cheats als erster raushat, bekommt in diesem Falle zusätzlich zu seinem Tip-Honorar noch ein Spiel spendiert. Na, wenn das mal kein Anreiz ist...



Daniel Martin / Nidau, BE

**GALERIE 2****Evil Residents**

Ach, Kinders, hört doch bitte auf damit, immer neue, nicht funktionierende RE-Cheats einzuschicken. Egal ob man nun im Vorspann („dann, wenn das Blut einem entgenspritzt“) irgendwas eintadeln soll oder gar im Titelbild innerhalb von fünf Sekunden einen Code eingeben muß, es hilft alles nichts! Falls in Zukunft doch noch ein funktionierender Waffen-Cheat auftaucht, dann schickt am besten einen Screenshot mit, andernfalls wandern solche Briefe ab sofort nämlich gleich in den Müll. Die einzige Möglichkeit Flammenwerfer bzw. Raketenwerfer zu Beginn einsetzen zu können, ohne das Spiel schon einmal durchgespielt zu haben, ist die Anschaffung eines Action Replay-Schummelmoduls:

800C8784FF06 für den Flammenwerfer,



800C8784FF0A für den Raketenwerfer und



800C51AC0060 für unendlich Health.

# So geht's Ihren CDs gleich viel besser!

CDs und CD-ROMs sind angesagt. Und so stapeln sich die Scheiben blitzschnell - mal mit, mal ohne Schutzhülle - zu einer unüberschaubaren Sammlung. Damit ist jetzt Schluß. In diesem neuen CD-Album sind Ihre wertvollen CDs jetzt sicher vor Beschädigungen und übersichtlich geordnet untergebracht. Ideal zur Archivierung zu Hause aber auch zum mitnehmen zu Freunden und Bekannten. Das elegante schwarze Album mit Reißverschluß bietet Schutz und Platz für 10 CDs in gefütterten Einsteckhüllen.



Nur  
**DM 16,80**  
inkl. Porto  
und Versand

Bestellen Sie per Coupon bei:  
MagnaMedia / Tridem, Lagerservice  
Postfach 1823  
84471 Walkraburg

Per Telefon:  
08538 / 96 70 70  
Per Fax:  
08538 / 96 70 55

**MEINE BESTELLUNG**

Bitte senden Sie mir \_\_\_\_\_ Stck. CD-Album zum Einzelpreis von DM 16,80 frei Haus (Porto u. Versand enthalten)

Vorname, Name \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Datum, Unterschrift \_\_\_\_\_

Ich bezahle per ☐ Bankeinzug

BLZ, Geldinstitut \_\_\_\_\_

Konto-Nr. \_\_\_\_\_

Ich bezahle mit ☐ Kreditkarte ☐ Eurocard ☐ Visa ☐ Amex

Meine Kartennummer \_\_\_\_\_ gültig bis \_\_\_\_\_

Ich bezahle mit ☐ Verrechnungsscheck  
Scheck über DM \_\_\_\_\_ liegt bei

Ausland: Bestellungen nur gegen Vorauskasse per Eurocheck oder Kreditkarte.



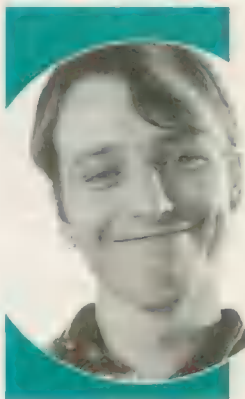
## PC-Engine

In einem Bericht über Rollenspiele habt Ihr geschrieben, daß auf PC Engine die besten Rollenspiele erschienen sind. Nun bin ich beim Durchblättern der VIDEO GAMES 12/96 auf eine Anzeige gestoßen, in der unter der Rubrik "PC Engine" ein "Turbo Grafx + Spiel + RGB" für knapp 120 Mark angeboten wurde. Es tauchten auch Begriffe wie "Turbo Duo" und "Turbo Express" auf. Dazu meine Fragen: Ist die PC Engine nun eine Konsole oder ein Oberbegriff für die oben genannten? Sind PC-CDs und PC-Engine-Spiele auf allen drei Systemen spielbar? Muß ich das CD-Laufwerk für die PC Engine dazukaufen? Wo liegt der Unterschied zwischen den genannten Systemen?

Moritz Paffrath, Lönningen

Eine PC Engine ist eine 8-Bit-Videospielkonsole aus dem Hause NEC. Die PC Engine kann mehr Farben darstellen als die damaligen Konkurrenten NES und Master System. Als erste Konsole erhielt die PC Engine ein CD-ROM-Laufwerk als Zubehör. Deshalb war sie schon früh für Rollenspiele geeignet. Es dauerte nicht lange und es gab die PC Engine zusammen mit dem CD-Laufwerk in einem Gehäuse. Das ganze nannte sich dann "Duo Engine". NEC brachte auch eine Handheld-Version der PC Engine auf den Markt (natürlich ohne CD), die das beste Display (aber auch leider den höchsten Stromverbrauch) aller damaligen Handhelds hatte. Dieses System hörte auf den Namen "PC Engine GT". Zu uns hat es dieses System nie offiziell geschafft. Es gibt davon also keine PAL-Version. Für den amerikanischen Markt verpasste man der PC Engine ein anderes Gehäuse und taufte sie "Turbo Grafx". Die CD-Version hieß "Turbo Duo" und das Handheld "Turbo Express". Um genau auf Deine Fragen einzugehen: Eine PC Engine hat kein CD-Laufwerk (ist Zubehör). PC-CDs sind auf

der PC Engine nicht abspielbar. Turbo Grafx und PC Engine sind nicht kompatibel. Um eine PC Engine oder eine Turbo Grafx an einen deutschen Fernseher anzuschließen, benötigt man auf jeden Fall ein RGB-Kabel. Außer einigen japanischen Anime-Adventures gibt's keine Software-Versorgung mehr. Hierzulande existiert noch eine eingeschlossene Fan-Gemeinde, die sich mit der PC-Engine und der Turbo Grafx beschäftigt.



## Comm Link

Die Möglichkeit, die Playstation an den PC "anzuschließen" ist vorhanden. Allerdings benötigt man dafür sowohl den Game Buster/das Action Replay, als auch das sogenannte "Comm-Link-Paket" der Firma Datel. Dieses enthält das Kabel, eine PC-Steckkarte sowie die dazugehörige Software. Das Projekt war weder für den Saturn geplant, noch ist es inzwischen eingestellt worden (nach telefonischer Rücksprache mit einem Dataflash-Techniker). Von Gerüchten, daß Sony den Expansion-Port abschaffen will, habe ich auf deren Messestand auf der CeBit Home nichts gehört. Vielmehr sprach man davon, daß in absehbarer Zeit wohl ein Modem dafür zu bekommen sei. Ich möchte mit diesem Schreiben nicht den Eindruck vermitteln, daß ich von Dataflash gesponsort werde oder für sie Werbung machen will, aber ich war seit dem Erscheinen der Playstation daran interessiert, wie sie programmiert wird. Die

Auflagen, die Sony an jemanden stellt, der ein Entwicklungskit haben möchte, sind jedoch so hoch, daß Aufwand und Nutzen in keiner Relation zueinander stehen, wenn man nur zum Spaß programmieren möchte. Von Datel gab's für kurze Zeit ein "Entwicklerpaket", was jedoch teuer und unzureichend dokumentiert war (und von Sony waren aus verständlichen Gründen keine Informationen zu bekommen).

Frank Geshake, Bad Iburg

## Emulator

Moderne PCs sind ja inzwischen mindestens genauso schnell und mit der entsprechenden Grafikkarte auch ebenso leistungsfähig, wie die aktuellen 32-Bit-Konsolen Playstation und Saturn. Gibt es inzwischen Emulatoren, mit denen man beispielsweise ein Playstation-Spiel auf einem flotten PC spielen kann? Wenn ja, wo ist soetwas zu kriegen?

Karel Swanek, Dorlstetten

**Merkwürdig, in den letzten Ausgaben haben sich die Nintendo-64-Jünger die Finger wundgeschrieben. Diesmal kann ich die Anfragen zur Nintendo-64-Hardware an einer Hand abzählen. Habt Ihr das Interesse verloren, oder wißt Ihr einfach nur Bescheid?**

Ich weiß leider heute nicht mehr, mit wem ich damals wegen dem Comm Link telefoniert habe. Von demjenigen erhielt ich jedenfalls die Informationen, die veröffentlicht wurden. Allerdings muß ich dazusagen, daß das Ganze schon eine gute Weile her ist (etwa zum Marktstart des Action Replays für die Playstation) und Franks Informationen sicher aktueller sind.

## Fehlerteufelchen

Und weil wir gerade beim Korrigieren sind: In der Ausgabe 12/96 habe ich geschrieben, daß der Pocket Game Boy mit zwei alkalischen Mignon-Zellen bis zu acht Stunden läuft. Es muß natürlich "Mikro-Zellen" heißen. Die sind eine Nummer kleiner und leider meist auch etwas teurer als Mignon-Zellen. Das mit den acht Stunden ist übrigens die offizielle Nintendo-Meldung. Falls Ihr andere Erfahrungen mit der Spieldauer macht, laßt es uns wissen. Wir hatten noch keine Gelegenheit für einen Dauertest.

Soweit ich weiß, gibt es in dieser Richtung noch nichts. Für Normalsterbliche: Ein Emulator simuliert das Betriebssystem und die Hardware-Struktur eines anderen Systems auf einem Computer. Wie unsere Brüder von der POWER PLAY in der 3/96 berichtet haben, gibt es für PCs Emulatoren für die Systeme C64, Sinclair Spectrum und Atari ST. Daran läßt sich erkennen, daß die Plattform, auf der der Emulator um ein Vielfaches leistungsfähiger sein muß als das emulierte System. Nicht einmal der schnellste Pentium könnte einen Saturn oder eine Playstation emulieren. Wer Konsolenspiele auf seinem PC will, bleibt auf Umsetzungen angewiesen.

**VIDEO  
GAMES**

MagnaMedia Verlag AG  
Redaktion Video Games  
Rat & Tat  
Postfach 1304  
85531 Haar/München



0521/64234

M.C. Game

0521/64234

**SONY PLAYSTATION:**

Sony Playstation Konsole	DV	379,95
NeoCon	DV	84,95
A-Train	DV	94,95
Actua Golf	DV	84,95
Adidas Power Soccer	DV	94,95
Adventures of Lemar	DV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	99,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Allied General	DV	99,95
Andrew Raging	DV	84,95
Architead 2	JP	139,95
Area 51	US	109,95
Batman Forever	DV	84,95
Battle Arena Toshinden	DV	79,95
Battle Arena Toshinden 2	DA	94,95
Beyond the Beyond	US	104,95
Black Death	US	109,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blast Chamber	DV	89,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Bubba 3D	US	109,95
Burning Road	DV	84,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Cheesy	DV	84,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Command & Conquer	DV	99,95
Cool Boarders	JP	139,95
Crash Bandicoot	DV	99,95
Crime Wave	DV	1,1
Cyberia	DV	89,95
D	DV	84,95
Darkstalkers	DV	84,95
Davis Cup Tennis	DV	84,95
Deathrap Dungeon	DV	1,1
Destruction Derby 2	US	104,95
Descent	DV	84,95
Die Hard Trilogy	DV	84,95
Discworld	DV	84,95
Disruptor	DV	84,95
Dragonheir	DV	84,95
Earthworm Jim 2	US	94,95
Extreme Games 2	DV	104,95
F1	DV	99,95
Fade to Black	DA	84,95
FIFA Soccer 97	DV	84,95
Fire & Blood	DV	89,95
Floating Runner	US	84,95
Fox Hunt	DV	89,95
Frank Thomas Fightin' Baseball	DV	84,95
Goal Storm	DV	69,95
Gunship	DA	89,95
Hardcore Alibi	DV	89,95
Hyper Tennis	DV	89,95
Impact Racing	DV	79,95
In the Hunt	DV	84,95
Iron & Blood	DV	84,95
Iron Man/XO	DV	84,95
Jet Moto	US	104,95
Jumping Flash	DV	89,95
Jumping Flash 2	DV	94,95
Killing Zone	DV	89,95
Kings Field	US	109,95
Kings Field 2	US	109,95
Konami Open Golf	DV	84,95
Lake Masters	JP	129,95
Legacy of Cain	US	84,95
Line Soldier	DV	84,95
Madden 97	DV	84,95
Magic Carpet	DV	59,95
Mickey's Wild Adventure	DV	84,95
Moto X	DV	84,95
Motorboat Grand Prix 2	JP	94,95
Myth	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	94,95

Namco Museum Vol. 2	JP	84,95
Namco Museum Vol. 3	JP	144,95
Namco Museum Vol. 4	JP	139,95
Nascar Racing	US	99,95
NBA in the Zone	DV	89,95
NBA Jam: Extreme	DV	84,95
Need for Speed	DV	84,95
NFL Full Contact	US	94,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	84,95
NFL Face Off 97	US	109,95
NFL Powerplay Hockey 97	DV	1,1
Ogre Battle	JP	124,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Pandemonium	DV	89,95
Paradius Deluxe	DV	69,95
Pennant Race	DV	109,95
Penny Racers	DV	84,95
Perfect Weapon	US	109,95
Persona	US	109,95
Pete Sampras Extreme Tennis	DV	84,95
PGA Tour Golf 97	DV	84,95
Pitfall	DV	89,95
Poed	DV	89,95
Primal Rage	DA	89,95
Project Overkill	US	84,95
Racing Skies	DV	94,95
Rage Racer	JP	139,95
Rayman	DV	84,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	84,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Road Rash	DV	84,95
Romance of the 3 Kingdoms IV	US	109,95
Sim City 2000	DV	89,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam 'n Jam	DV	89,95
Slam Soccer	US	109,95
Shellshock	DV	74,95
Soviet Strike	DV	84,95
Space Hulk	DA	84,95
Spot Goes to Hollywood	US	104,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Steel Gladiators	DV	89,95
Steel Harbinger	DV	89,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	DV	89,95
Strike Point	US	94,95
Supersonic Racers	DV	89,95
Street Racer	DV	94,95
Takken 2	DV	89,95
Tennis Plus	US	94,95
Theme Park	DV	84,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	89,95
Time Commando	DV	84,95
Thon Wars	DV	84,95
Tobal No. 1	US	104,95
Tokyo Highway Battle	US	109,95
Tomb Raider	DV	89,95
Top Gun	DV	94,95
Total NBA	DV	94,95
Track and Field	DV	94,95
Trilogy	DV	89,95
True Pinball	DV	84,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal	DV	89,95
Twisted Metal 2	US	104,95
Victory Boxing	DV	1,1
Viewpoint	DV	49,95
Virtua Golf	DV	84,95
Warhawk	DV	84,95
Williams Arcade Hits	DV	74,95
Wing Commander 3	DV	89,95
Winning Eleven 97	JP	129,95
Wipeout 2097	DV	94,95
Worms	DV	89,95
WWF in your House	DV	89,95
X-Com 2	DV	89,95

**SEGA SATURN:**

Sega Saturn Konsole	DV	399,95
3 D Lemmings	DV	84,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	94,95
Area 51	US	109,95
Athlete Kings	DV	84,95
Baku Baku	DA	64,95
Bases Loaded 96	US	89,95
Batman Forever	DV	84,95
Batman Forever	US	49,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Battle Ar. Toshinden Remix	DV	94,95
Black Fire	DV	84,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Break Point	DV	89,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Bug Ten	US	94,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Clockwork Knight 2	DV	99,95
Creature Shock	US	114,95
Crime Wave	DV	1,1
Cyberia	DV	84,95
Darius Golden	DV	89,95
Dark Saviour	US	109,95
Daytona Championship Ed	DV	89,95
Daytona USA	DV	49,95
Destruction Derby	DV	84,95
Digital Pinball 2	JP	84,95
Discworld	DV	84,95
D	DV	89,95
Dragon Force	US	109,95
Earthworm Jim 2	DV	89,95
Enemy Zero	JP	119,95
Euro 96 Soccer	DV	89,95
Exhumed	DV	89,95
Fatal Fury Real Bout	JP	149,95
F1 Challenge	DV	89,95
Fighting Vipers	DV	89,95
Gex	DA	84,95
Ghen War	DA	84,95
Guardian Heroes	DV	84,95
Gungriffon	DV	84,95
Hang On 96	DV	99,95
Hardcore 4x4	DV	89,95
Hatrick Hero	JP	59,95
High Velocity	US	109,95
In the Hunt	DV	89,95
Iron Man/XO	DV	84,95
Iron Storm	US	109,95
Jewels of the Oracle	DV	89,95
Johnny Bazooka	DV	49,95
Keio 2	DV	84,95
Langrisser III	JP	109,95
Lunar - the Silver Star	JP	119,95
Madden 97	DV	89,95
Magic Carpet	DV	59,95
Mr. Bones	US	99,95
Myth	DV	89,95
Mystaria	DV	99,95
NBA Action	DV	84,95
Need for Speed	DV	84,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NFL 97	DV	89,95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	1,1
Nights incl. Controller	DV	139,95
Night Warriors	DV	104,95
Ogre Battle	JP	114,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Panzer Dragoon	DV	49,95
Panzer Dragoon 2	DV	89,95
Paradius Deluxe	DV	69,95
PGA Tour Golf 97	DV	89,95
Pro Pinball	DV	84,95
PTO II	US	109,95
Rayman	DV	89,95
Road Rash	DV	89,95
Riglord Sage 2	JP	124,95

Romance of the 3 Kingdoms IV	US	119,95
Sea Bass Fishing	DV	84,95
Sega Rally	DV	99,95
Sexy Parodius	JP	99,95
Shanghai Triple Threat	US	79,95
Shellshock	DV	89,95
Shining Wisdom	DA	89,95
Shock Wave Assault	DV	69,95
Sim City 2000	DV	89,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam 'n Jam	DV	89,95
Sonic 3D Blast	US	99,95
Space Hulk	DV	89,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Story of Thor 2	DV	84,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	US	89,95
Street Racer	DV	84,95
The Horde	DV	89,95
Theme Park	DV	59,95
Thunderforce Gold 2	JP	99,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	84,95
Tomb Raider	DV	89,95
True Pinball	DV	89,95
Tunnel B 1	DV	89,95
Ultimate	DV	84,95
Valhalla Valley Golf	DV	89,95
Virtua Cop	DV	139,95
Virtua Cop - Johnn Gan	DV	89,95
Virtua Fighter 2	DV	99,95
Virtua Fighter Kids	DV	84,95
Virtua Golf	DV	89,95
Virtua On	DV	104,95
Wing Arms	DV	89,95
Winning Post	US	89,95
Wipeout	DV	89,95
World Adv. Military Comm.	JP	99,95
World Series Baseball 97	DV	84,95
World Wide Soccer 97	DV	89,95
Worms	DV	89,95
WWF: The Arcade Game	DV	89,95
WWF in your House	DV	84,95
X-Men	DV	89,95

**SUPER NINTENDO:**

Brainlord	US	99,95
Breath of Fire 2	DV	99,95
Chrono Trigger	US	139,95
Civilization	US	129,95
Donkey Kong Country	DV	139,95
Dragon View	US	89,95
FIFA 97 Gold Edition	DV	119,95
Front Mission	JP	79,95
Hole in One	DV	49,95
Illusion of Time	DV	109,95
Legend of Zelda	DV	69,95
Liberty of Death	US	114,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lufia 2	US	139,95
NBA Live 97	DV	119,95
NHL 97	DV	119,95
New Horizons	US	129,95
Olympic Summer Games	DV	104,95
PGA Tour Golf 96	DV	69,95
Robotnik	US	99,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Secret of Mana	DV	109,95
Sim City	DV	89,95
Sim City 2000	US	129,95
Street Fighter Alpha 2	US	139,95
Tetrismania	DV	89,95
Ultimate Fighting Pro	US	129,95
Ultimate	US	139,95
Winter Gold	DV	109,95

**MEGA DRIVE:**

NHL 97	DV	109,95
Worms	DV	99,95

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld  
 Telefon: 05 21/6 42 34, 05 21/6 42 35 Fax: 05 21/6 42 35

Fordern Sie unsere Preislise an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 3,-  
 Ab DM 300,- Versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen



## Track & Field

Wegen der Auflösung des International Track & Field-Wettbewerbes müssen wir Euch leider noch einmal um Geduld bitten (schäm). Es kamen schon etliche Anfragen, ob es Probleme gäbe. Ich kann Euch beruhigen, der Grund für die Verzögerung ist das große Informationsangebot um Weihnachten herum (das alte Platzproblem) und kleinere technische Schwierigkeiten bei der Auswertung. Wir haben inzwischen die Rekord-Memory-Cards der zehn Besten hier und sind dabei, das Ganze auf seine Richtigkeit zu kontrollieren. Der "Schlechteste" der zehn Besten hat übrigens 19843 Punkte erspielt (alles darunter fällt unter "ferner liefern"). In der VG 3/97 wird dann aber ganz bestimmt der finale Endsieger bekanntgegeben. Da gibt's dann auch ein paar wirklich witzige Bildeinsendungen zum Thema "Was ist härter, das Einwegfeuerzeug oder das Playstation-Joy-pad?" zu bewundern.

## Erotik statt Gewalt

Ich möchte mal etwas zum Thema "Sex und Gewalt" loswerden. In Japan gibt's sackweise Anime-Adventures, die deutschen Moralaposteln die Schamesröte ins Gesicht treiben würden. Die werden dort offiziell auch nur an Volljährige verkauft und gehen weg wie warme Semmeln. Wie sieht's dagegen hier aus? Lara aus Tombraider ist wohl das Maximum an Sex, das es für Konsolen zu kaufen gibt. Andererseits wird die Gewalt in Videospielen immer härter und es kann mir keiner weismachen, daß nur Erwachsene Zugang zu solchen Spielen haben. Ich hab' mich mal mit ein paar Kids im Jugendzentrum unterhalten und deren Meinung war eindeutig: "Je mehr Splatter, desto cooler". Schaut Euch doch mal das Fernsehprogramm oder die Illustrierten an. Mehr oder weniger

nackte Frauen wohin man schaut. Die Medienmacher wissen, was sich verkauft. Die Spielentwickler dagegen scheinen in "gewaltverherrlichenden Spielen" nur ihre Aggressionen abzubauen. Es liegt mir fern, Pornografie in Videospielen zu fordern, aber etwas Erotik hat noch keinem Geschäft geschadet. Wenn ich Kinder hätte, würde ich es lieber sehen, wenn sie sich in einem Spiel mit schönen Frauen beschäftigen, als wenn sie mit Waffengewalt Blutspuren durch dunkle Gänge ziehen. Um ein Beispiel vom PC-Sek-



tor anzuführen: Sierra schickt Leisure Suit Larry bereits ins siebte Abenteuer und verdient damit 'ne Menge Geld. Ich muß sagen, mir macht so etwas mehr Spaß, als einem Pixelgegner möglichst hart in die Visage zu hauen. Vielleicht liest dies ein Entwickler und macht sich mal Gedanken...

Frederik Girnberger, Sulzbach

Möglicherweise ist man in den diversen Entwicklungsabteilungen der Meinung, daß man mit Sex nur Männer anspricht, mit Gewalt aber auch Frauen ködern kann (was ich persönlich nicht ganz nachvollziehen könnte). Andererseits würde "Sex im Videospiel" mindestens ebenso schnell eskalieren, wie die "Gewalt im Videospiel" (und dann kriegen wir's schnell mit harter Pornografie und der BPS zu tun). Gerade die neuen Systeme werden allerdings weit mehr von Erwachsenen gekauft, als das noch in der 16-

was Anstößiges und Intimes. So etwas kauft man heimlich (mit Hut, Mantel und Sonnenbrille) und spielt's nur, wenn keiner zuguckt. Mit einem Erotik-Spiel kann man einfach schlechter angeben, als mit einem actionreichen Gewaltspiel. Zu "Larry": Auf PCs lohnen sich solche Spiele weit mehr als auf Konsolen, weil der Anteil an Erwachsenen unter PC-Besitzern weit größer ist als bei Konsolen. Außerdem sind PCs insgesamt weiter verbreitet. Es gibt also von Haus aus mehr Abnehmer für Erotik-Spiele auf dem PC.

Na, einen guten Rutsch gehabt? Hoffentlich.

Man merkt Euren Einsendungen den Winter richtig an. Da sind die Briefe nämlich immer länger, als bei Badewetter. Naja, was soll man bei so einem Schmuddelwetter schon groß unternehmen (außer Dauerzocken und Briefeschreiben)?

## F1 Gibberish

Als ich mir die 12/96 gekauft hatte, sah ich unter den Tips & Tricks nach, ob etwas für mich dabei ist. Mit Formel 1 für die Playstation wurde ich fündig und probierte den "Gibberish"-Modus aus. Ich staunte nicht schlecht, als Jochen Mass Sprüche von sich gab wie: "Ich glaube, das ist die Strafe für das Überschreiten der Geschwindigkeit in der Boxengasse", "Das Rennen ist gestoppt, die rote Fahne ist draußen", "Es sieht so aus, als ob er einen Frühstart gemacht hätte", "Ich glaube, sie haben ihm die schwarze Flagge gezeigt" oder "Er muß einen Unfall gehabt haben, die gelben Flaggen sind draußen". Gibt es einen Weg, die Geschwindigkeit an den Boxen zu überschreiten? Wie bekommt man die schwarze Flagge, wie geht ein Frühstart und kann das Rennen wirklich mit der roten Fahne abgebrochen werden?

Marc Langloft, Ronneberg

## FORUM

Es hat sich ja inzwischen bei den Software-Herstellern eingebürgert, gerade von erfolgreichen Spielen immer neue Fortsetzungen zu bringen. Daraus läßt sich folgern, daß diese auch gekauft werden (wenn's keine Nachfrage gäbe, dann wäre auch kein Angebot da). Meist halten sich die spielerischen Unterschiede im Vergleich zwischen Vorgänger und Nachfolger allerdings in

Grenzen. Uns würde interessieren, was euch trotzdem dazu bringt, eine Fortsetzung zu kaufen. Greift ihr nur zu, wenn ihr den Vorgänger noch nicht besitzt? Wieviel Neues muß an einem Sequel dransein, um es für euch lohnenswert zu machen? Habt ihr schon mehrere Teile einer Spieleserie zuhause, und wenn ja, welche? Gibt's da etwas wie einen Sammeltrieb?



Das Flaggensystem war für *Formel 1* geplant, fand aber aus terminlichen Gründen nicht den Weg ins Spiel. Ebenso erging es der Geschichte mit den Frühstarts. Als die Sprachsamples mit Jochen Maas aufgenommen wurden, stand noch nicht fest, ob es jetzt mit den oben erwähnten Features noch klappt. Auf der CD war noch etwas Platz frei und deshalb wurde einfach der komplette Sample-Satz draufgepackt. Das Spiel ruft aber die Samples für die Flaggen und den Frühstart normalerweise nicht ab (nur per Cheat). Mit anderen Worten: Von den Plänen für das Flaggensystem sind nur die Sprach-Samples übriggeblieben. Übrigens wird schon fleißig am zweiten Teil gebastelt. Er wird vermutlich *Formel 1 '97* heißen und neben einer überarbeiteten Engine auch einen zwei Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm haben. Etwa im Oktober soll's fertig sein.

## Pre-Order

*Ich habe letzts in einer Anzeige schon das deutsche Nintendo 64 finden können. Wie kann ein Versand das Gerät jetzt schon anbieten, obwohl es doch erst im März zu haben sein soll. Das gleiche ist mir auch bei einigen Spielen aufgefallen. In den Händleranzeigen stehen die neuesten Spiele schon drin (sogar mit Preis), obwohl ihr gerade erst den Test oder sogar nur ein Preview im Heft habt.*

Monika Kirchner, Ebensee

Es kommt sogar noch dicker: Unsere Anzeigenkunden müssen ihre Werbung bei uns schon lange, bevor das Heft fertig ist abgeben. Zu dem Zeitpunkt können sie die beworbenen Spiele noch gar nicht haben. Um was es hier geht, sind lediglich Vorbestellungen. An dem, was vorbestellt wird, können die Händler dann auch besser abschätzen,

welche Stückzahlen sie von dem fertigen Produkt bestellen müssen, wenn es erstmal zu haben ist. Dadurch können Lagerbestände kleingehalten werden und damit sind auch bessere Preise möglich. Das sind auch Vorteile für Euch. Nachteilig sind dann allerdings die Wartezeiten zwischen Bestellung und Lieferung (ich merke doch, wie ungeduldig ihr seid).

## Forum 12/96:

*Einem Videospiel habe ich es zu verdanken, daß ich heute mit einem absolut wunderbaren Mädchen zusammen bin. Und das kam so: Ich war mit der Bahn von Berlin nach Köln unterwegs und hatte mir zum Zeitvertreib meinen Game Boy mit Tetris mitgenommen. Den transportiere ich gewöhnlich zusammen mit dem Zubehör (ein Satz Reserve-Akkus, ein paar Module und ein Link-Kabel) in einer Gürteltasche.*

*Nach einer halben Stunde Fahrt (ich war gerade in den B-Modus auf höchster Schwierigkeitsstufe vertieft) hörte ich wie mich aus der Ferne eine Stimm, was ich da gerade spiele. Ich sah auf und blickte in ihr bezauberndes Gesicht. Die Zeit blieb stehen, mein Game Boy verabschiedete sich mit dem Game-Over-Quaken. "Tetris" brachte ich gerade noch heraus und sie lächelte. "Schade, daß wir kein Link-Kabel haben, ich habe auch Tetris dabei" teilte sie mir mit. Ich war bestimmt knallrot im Gesicht und mußte ersteinmal meine Gedanken sortieren, bis ich stolz verkünden konnte, daß ich ein Kabel dabei hatte. Die Frage, ob wir zusammen spielen können, war rein rethorisch. Sie setzte sich neben mich und wir koppelten unsere Game Boys. Mal davon abgesehen, daß ich mich total in sie verknallt hatte, mich kaum konzentrieren konnte und sie mich deshalb dauernd*

07171-928892



07171-928893

### Sony Import

### Saturn Import

### Nintendo64

### Sony Pal

### Saturn Pal

Batman ARCADE (us)	115.- Amok (us)	115.- Nintendo64 RGB (us)	549.- Adventures of Lomax	89.- 3 Dirty Dwarves	89.-
Bedlam (us)	115.- Area 51 (us)	115.- Cruis'n USA (us)	a.A. Baphomets Fluch	89.- Batman Forever	89.-
Crow:City o Angels (us)	115.- Bug Too (us)	115.- Mario64 (us)	a.A. Crash Bandicoot	99.- Command & Conquer	99.-
Destr. Derby 2 (us)	115.- Contra:Leg. of War (us)	115.- Shadows o. t. Em. (us)	Chronicles of the S.	89.- Daytona USA Champ.	89.-
Die Hard Trilogy (us)	115.- Crow:City o Angels (us)	115.- a.A.	Command&Conquer	109.- Exhumed	99.-
NBA Hangtime (us)	115.- Dark Savior (us)	115.- Mario Kart (us)	a.A. Destruction Derby 2	99.- Fifa '97	89.-
NBA Jam Extreme (us)	115.- Dawn of Darkness (us)	115.- J-L Soccer (jp)	199.- Die Hard Trilogy	89.- John Madden Foot. '97	89.-
NBA Live '97 (us)	115.- Die Hard Trilogy (us)	115.- Joypads FARBIG	75.- Fifa '97	89.- NBA Live '97	89.-
NHL 97 (us)	115.- Dragon Force (us)	115.- andere auf Anfrage !!!	Micro Machines	89.- NBA Jam Extreme	89.-
NHL Face Off '97 (us)	115.- Manx TT (us)	115.- NEUERÖFFNUNG	Monster Truck	99.- Nights mit Pad	139.-
Powerslave (us)	115.- NBA JAM Extr. (us)	115.- BESUCHT UNSER	Namco Prime Goal	89.- PGA-Tour Golf '97	89.-
Rebel Assault 2 (us)	115.- NBA Live '97 (us)	115.- NEUES	NBA Live 97	89.- Project X2	89.-
Soul Edge (us)	115.- NHL 97 (us)	115.- LADENLOKAL IN	NHL '97	89.- Sega WW Soccer '97	89.-
Space Jam (us)	115.- Scorchers (us)	115.- DER POSTGASSE	Pandemonium	99.- Soviet Strike	89.-
Spot 3 (us)	115.- Space Jam (us)	9 IN	Sampras Extreme Ten.	89.- Street Fighter Zero 2	99.-
Suikoden (us)	115.- Tempest 2000 (us)	115.- SCHWÄBISCH	Soviet Strike	89.- Street Racer	89.-
Twisted Metal 2 (us)	115.- Tomb Raider (us)	GMÜND !!	Street Fighter Alpha 2	89.- Tilt	89.-
Tomb Raider (us)	115.- Virtual On (us)	115.- NEUERÖFFNUNG	Street Racer	89.- Tomb Raider	99.-
Rage Racer (jp)	139.- Fighters Megamix (jp)	129.-	Super Motocross	89.- Tunnel B1	89.-
Multinorm PSX RGB	479.- Rockman 8 (jp)	129.-	Tekken 2	99.- Virtua Cop 2	99.-
Cobra Gun (PSX&SAT)	80.- Multinorm Saturn RGB	559.-	Tomb Raider	89.- Virtual On	89.-
NeGcon	85.- Cobra Gun (SAT&PSX)	80.-	Wipe Out 2097	99.- WWF "In your House"	89.-
8 meg Memory Card	79.- Memory Card 8meg	79.-	WWF "In your House"	89.- Whizz	89.-
PSX BOOT CHIP	50.- Joypad	59.-	X-Com:Terror f t Deep	89.- World Series Baseb.	89.-

**SPEZIALHARDWARE FÜR SNES & GB AUS HONG KONG HIER ERHÄLTICH !! DIE HARDWARE DIE DU IMMER VERGEBLICH GESUCHT HAST !**  
**IHR WOLLT MEHR ? IHR HABT FRAGEN ? EINFACH ANRUFEN ODER VORBEISURFEN: HTTP://WWW.2ND2NONE.COM**  
**STÄNDIG NEUHEITEN & SONDERANGEBOTE AUS USA & JAPAN AM START !!**  
 Öffnungszeiten von Mo.-Fr. 10.00 - 20.00 Sa. 10.00 - 14.00 Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 8 DM+3 DM NIN Gebühr  
 Ladenpreise können abweichen !! Inh.: Greter/Stübenvoll-2nd2none GbR-Postgasse 9 -73525 Schwab. Gmünd-FAX-07171-928898



schlug, war das die schönste Bahnfahrt meines Lebens und viel zu kurz war sie auch. In einer Spielpause kamen wir ins Gespräch und ich erfuhr, daß sie auch auf die Computermesse wollte und ebenfalls in Berlin wohnte. Wir verbrachten einen tollen Tag auf der Messe, aber wenn mich heute einer fragt, was dort so alles ausgestellt wurde – keine Ahnung. Naja, seitdem sind wir zusammen und ich finde es einfach toll, wenn zwei Leute durch ein gemeinsames Hobby zusammenfinden. Heute habe ich übrigens wieder zu meiner alten Form (bei Tetris) zurückgefunden, aber auch Martina wird immer besser...

Karsten Möller, Berlin

...schnüff, schmacht, dahinschmelz. Hoffentlich muß sich Nintendo jetzt nicht wegen "Koppelei" verantworten.

Als mein Vater versetzt wurde, mußten wir umziehen. Für mich war das ein harter Schlag – alle meine Freunde waren weg, ich kannte keine Menschenseele. In der Schule war ich einfach nur „der Neue“ und niemand wollte etwas mit mir zu tun haben. Eines Tages entdeckte ich dann in einem Magazin die Anzeige eines Videospielhändlers. Da ich alle meine Spiele schon durch hatte (ich hatte ja viel Zeit) sah ich mich mal in dem Shop um, was es an Neuem gab. Dort beobachtete ich einen Typen, den ich schon in der Schule gesehen hatte. Er nahm Afterburner 2 (für Saturn) aus dem Regal und ging zur Kasse. Aus Eurem Heft wußte ich, daß das Teil nicht so toll war und sprach den Jungen an. Ob er den Flug schon mal angespielt hätte, fragte ich. Er sah mich mit großen Augen an „Nee, aber es ist doch Afterburner...“. Der Verkäufer hinterm Thresen schaute mich schon sauer an, aber ich überredete den Jungen, sich das Spiel vorführen zu lassen. Nach etwa fünf Minuten war die Sache klar. Es war nicht so ganz das, was er sich vorge-

stellt hatte. Er bedankte sich bei mir, sagte mir seinen Namen und wir kamen ins Gespräch (über Videospiele). Er erzählte mir, daß er sich regelmäßig mit ein paar Freunden zum Zocken treffe und lud mich ein, das nächste Mal auch zu kommen. Ich ging natürlich hin. Seitdem habe ich Anschluß an eine wirklich witzige Clique und wir haben nicht nur beim Zocken eine Menge Spaß miteinander.

Markus Funa, Dillingen

Ich treffe mich jeden Sonntagmorgen mit einem Freund zum gemeinsamen Spielen – aber wohl nicht mehr lange, denn inzwischen wird eine Verbindung zu den bösen Mächten der Unterwelt nachgesagt. Irgendwie kann ich den armen Kerl aber auch verstehen. Paul (so sein Name) ist ein wirklich guter Spieler, der in seinem Freundeskreis alles plättet, was ihm in den Weg kommt. Nur die Sonntagmorgende scheinen verhext zu sein. Nach einer standardmäßigen Abreibung in Tetris, Dr Mario, Goalstorm und Puzzle Bobble 2 geht's dann ans Eingemachte: Mario Kart. Im Battle Mode bringe ich ihn meistens zur Verzweiflung. Nicht, daß ich der weltbeste Fahrer wäre, nein, was ihn zur Weißglut bringt, ist mein zum Teil schon unverschämtes Glück. Ein halbes Dutzend roter Schalen am Stück? Kein Problem. Währenddessen kurvt er meistens mit Bananenschalen umher. Hat er dann endlich auch mal einen „Ferngesteuerten“, habe ich mit 100%iger Sicherheit einen Geist, um ihn stilvoll zu mopsen. Solche Matches gehen meist 8:0 aus – wenn er nicht schon vorher die Lust verliert. Abgerundet wird das Ganze dann durch eine Bombberman-Session. Auch hier scheint mir das Glück anzuhängen. Situationen, wie ihr sie geschildert habt, sind mir also nicht fremd. Es ist schon erstaunlich, wie oft mein erstes Extra der Handschuh ist... Wenn ich mich dann zur Mit-

tagszeit (oft ungeschlagen) verkrümele, freut sich Paul schon auf den nächsten Tag, wenn er endlich wieder ins Büro darf. Ich für meinen Teil liebe diese Sonntage.

Florian Seidel, Bürrstadt

„Opaa, erzähl mir eine Geschichte. Eine schöne aus deiner Jugend. Und eine, die lustig ist. Ich will lachen. Du warst doch einer dieser wilden Typen aus der, äh, Next-, hm, Generation, oder? Bitte, bitte, bitte!“. „Nun gut kleiner Mann“, sprach der alte Herr und lehnte sich in seinem Sessel zurück. „In einer kalten Nacht, umgeben von Chipstüten, Popkorn, Cola und all den anderen gesunden Dingen hing ich in einem fesselnden Strategiespiel, ich glaube es hieß Ogre Battle, in einer laangen Schlacht fest. Stundenlang hatte ich schon Strategien entwickelt, mit Drachen und meiner Müdigkeit gekämpft. Dann, es war wohl gegen zwei oder drei Uhr morgens, kam deine Urgroßmutter ins Zimmer und sprach: Alex, mach doch endlich das Ding aus. Als ich wenige Minuten später das „Ding“ immer noch benutzte – ich konnte mitten in der Schlacht nicht abspeichern – stürmte deine Urgroßmutter wieder ins Zimmer, drückte den Aus-Knopf und lächelte mich freudig an. Wortlos und mürrisch ging ich ins Bett und machte mich Tags darauf wieder an die Schlacht. Wenige Stunden später mußte ich zum Sport und ließ das Super Nintendo eingeschaltet zurück. Als ich zurückkam, erklärte mir unsere Putzfrau (damals gab es für Reinigungsaufgaben noch keine Roboter), daß ich wohl versehentlich ein Gerät angelassen hätte und sie es vorsichtshalber ausgeschaltet hätte. So richtig freuen konnte ich mich aber über ihren Eifer nicht. Also mußte ich mich nocheinmal dransetzen, um endlich weiterzukommen. Wenn ich jetzt noch erwähne, daß das Super Nintendo in der dritten Schlacht abgestürzt ist, klingt das doch

sicher unglaublich, oder? Das Unglück nahm weiterhin seinen Lauf. In der vierten Schlacht riß ich das Gerät vom Tisch, weil ich mit dem Fuß im Joypad-Kabel hängengeblieben war. Tapfer beendete ich die Schlacht im fünften Anlauf, aber die seelischen Narben werden mir wohl immer bleiben. Du, mein kleiner Mike, wirst ein anderes Leben führen. Eins ohne Ladezeiten, ohne Bugs, ohne Clipping und ohne Dark Castle. Der alte Mann seufzte und schüttelte den Kopf. Für einen Moment glaubte ich, eine Träne in seinen Augen zu sehen. „Ja, ich vermisste diese Zeit – trotz aller Strapazen – und ich werde die Geschichten, die ich erlebte nie vergessen. Auch nicht die, in der mein Nachbar das Landstalker-Modul mit drei Spielständen (ich stand damals kurz vor dem letzten Endgegner und hatte alles, was man in diesem Spiel kaufen konnte) mit den Worten „Wass'n das für'n Spiel?“ in den Modulschacht steckte, nachdem er das Mega Drive eingeschaltet hatte. Alle Spielstände waren natürlich gelöscht.“...

Alexander Lehmann, Hamburg

Hm, da fällt die Wahl nicht leicht. Ich würde sagen, die Game Boys gehen an Karsten Möller (für seine herzerweichende Love-Story) und an Alexander Lehmann, damit er endlich mal ein Videospiel hat. das ihm die Putzfrau nicht ausschalten kann. Florian kriegt nix, der hat eh schon immer so viel Glück (ätsch). Paßt mir gut auf die Teile auf. Mit dem Original- Miyamoto-Autogramm sind die Game Boys jetzt schon 'ne Menge wert.

**VIDEO  
GAMES**

**MagnaMedia Verlag AG  
Redaktion Video Games  
Leserforum  
Postfach 1304  
85531 Haar/München**



# Die heißeste Scheibe seit der Erfindung des Toastbrot.

direct order: <http://www.online1.de>



**Start frei!**

Inklusive Netscape  
und Zugangssoftware  
von Nacamar für  
Win. 3.11 und Win. 95.  
Für den PC.

Bits und Bytes mit dem Geschmack von Abenteuer und Freiheit. Online 1 ist die erste Online-CD-ROM mit direktem Internet-Zugang. Nie wieder langweiliges Rumsuchen, sondern Easy Web-Surfing in der virtuellen City. Chatting und Multi-User Games wie 'Hugo Online', Connecting People Kit zum Leute kennenlernen, Veranstaltungstips und Infos zu inter-aktiven Shows. Das Ganze wird online immer auf den neuesten Stand gebracht. Keine Frage. Online 1 muß drin sein.



**KABEL 1**





Vor jeder Boo-Stage gibt's eine ultraharte Stage

## Mamma Mia! Super Mario 64



Sein Name ist Mario. Sein S ärgster Feind heißt Bowser, seine beste Freundin ist eine Prinzessin, die auf den Namen Toadstool hört. Dies ist eigentlich alles, was man wissen muß, um *Super Mario 64* ausgiebig spielen zu können. Alles andere was Ihr aus früheren *Marios* kennt, solltet Ihr schleunigst aus dem Gedächtnis streichen. *Super Mario 64* ist ein Adventure-orientiertes Jump'n Run, das zum ersten Mal in einer komplett dreidimensionalen Welt spielt. Und sie besteht aus getexturten Polygonen. Es sind somit nicht irgendwelche Pixelgrafiken, die hin und her gezoomt werden. Alles wird in Echtzeit berechnet und auch dargestellt. An-

ders als in herkömmlichen 3D-Spielen, die wir bereits von den 32-Bit-Konsolen kennen, wurde weniger Wert auf komplexe Texturbezüge gelegt. Dies ist auch systembedingt, da das Nintendo 64 keine übermäßig großen Texturmengen verwalten kann. Dafür wirken die Objekte Dank des Anti-Aliasing-Effektes „runder“. Gerade bei Mario könnte man diesen Grafikstil als optimal geeignet bezeichnen. So bleibt das kindlich nai-

ve Flair erhalten. In dieser bunten „runden“ Welt spielt also *Super Mario 64*. Das haarsträubende Abenteuer beginnt, als Mario gerade im Begriff ist, Prinzessin Toadstool auf ein Kaffeekränzchen in ihrem Schloß zu besuchen. Als er durch das Eingangstor hineingeschossen kommt, bittet ihn der Pilzminister Kinopio, ihn, die Prinzessin und alle Bewohner des Königreichs aus den Klauen des machthungrigen Bowser zu befreien. Dieser hat sich nämlich die gelben Power Stars unter den Nagel gerissen, die den Frieden im Königreich garantieren sollten, und sie in 15 Fantasiewelten versteckt, die sich jeweils in

Wandgemälden innerhalb des Schlosses befinden. Solange die Sterne nicht an ihren rechtmäßigen Ort zurückgebracht werden, sind Prinzessin Toadstool und ihre Gefolgsleute gefangen in einem fremden Raum-Zeit-Kontinuum hinter den Mauern. Eure Aufgabe ist es, die jeweiligen Welten zu durchstreifen und die Power Stars wieder ausfindig zu machen. In jeder Welt existieren mehrere dieser Sterne. Doch um überhaupt mit der Suche beginnen zu können, benötigt Ihr eine bestimmte Anzahl von Sternen, damit Ihr die versiegelten Türen im Schloß passieren könnt. Von der Eingangshalle des Schlosses habt Ihr im Erdgeschoß sechs (zwei führen in den Keller), im 1. Obergeschoß drei Türen, wovon auf den meisten ein Sternsymbol angebracht ist. Die Zif-



Miyamotos Lieblingsstage:  
Die Rutschpartie in der Eiswelt



Die erste Stage, mal aus einer ungewohnten Perspektive



An manche Power Stars kommt man nur sehr schwer heran. Gut, wenn man Freunde hat, die fliegen können...



Kind gerettet: Mutter Pinguin vermachte Euch einen Stern



Gemeinheit: Dieser Power Star war in einer Felswand versteckt



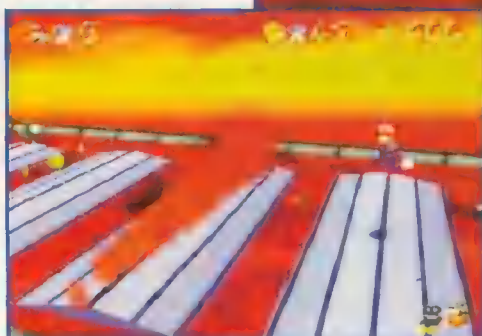




Ein riesiger Teresa-Geist stellt sich Euch in den Weg



An den Wänden hängen Gemälde, die jeweils eine Welt repräsentieren



Die Pre-Boß-Stages sind nicht zu unterschätzen. Hier sind ebenfalls wichtige Power Stars versteckt

fern auf diesen Symbolen zeigen die Anzahl der Power Stars an, die Ihr benötigt, um eine Tür zu öffnen. Zu Beginn des Spiels habt Ihr somit Zugriff auf lediglich eine einzige Tür (abgesehen von den zwei Türen, die in den Keller führen), hinter der sich die erste Welt, das Land der Bob-Ombs befindet. Den allerersten Power Star findet Ihr, nachdem Ihr den Bob-Omb-König besiegt habt. Danach könnt Ihr wählen. Entweder sucht Ihr nach dem nächsten Stern in dieser ersten Welt oder betretet die rechte Tür im ersten Stock (die Tür mit der Ziffer 1), wo Ihr die versteckte Renn-

strecke von Prinzessin Toadstool finden werdet. Übrigens sind im Schloß selbst (also nicht wie üblich hinter Gemälden oder Bildern) ebenfalls zahlreiche Sterne versteckt. Befinden sich bereits drei Power Stars in Eurem Besitz, habt Ihr die Möglichkeit, die Türen mit den Ziffern 3 zu betreten, bei acht Sternen läßt sich die Tür mit dem großen Sternsymbol öffnen. Nach einer gewissen Zeit werdet Ihr auf den Boßgegner Bowser treffen. Ihr könnt ihn besiegen, indem Ihr ihn am Schwanz packt, ihn herumwirbelt und gegen eine der Stachelkugeln schleudert. Danach hinterläßt er einen

Schlüssel, mit dem Ihr eine der verschlossenen Türen (die mit dem Schlüsselloch) öffnen könnt. Nach diesem Strickmuster setzt Ihr das Abenteuer fort und tastet Euch nach und nach in die oberen bzw. unteren Stockwerke des Schlosses vor. In den einzelnen Welten existieren jeweils sechs Missionen (alle in ein und der selben Stage), die alle bestimmte Bezeichnungen tragen. Anhand dieser Bezeichnungen

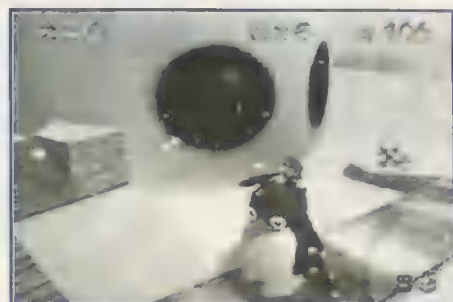
könnt Ihr Euch somit in etwa ausmalen, wo die Sterne zu suchen sind. Wenn eine Stage z.B. den Namen „Wiggler's Red Coins“ trägt, müßt Ihr eben nach den acht roten Münzen suchen, die dort versteckt sind. Eine Stage, die Ihr bereits einmal gemeistert habt, könnt Ihr jederzeit wieder besuchen, um beispielsweise zusätzliche Extraleben einzusammeln oder einfach mal in der Gegend herumzuspringen. Per Exit dürft Ihr jederzeit diese Stage ohne weiteres wieder verlassen. Wenn Ihr erfolgreich einen Stern ausfindig gemacht habt, verläßt Ihr automatisch die Stage und landet wieder im Schloß. Serienmäßig seid Ihr mit vier Leben



Mit den Zoom-Buttons (Gelb; oben) und dem Analog-Joystick könnt Ihr Euch in der Stage umschauen. Gut zu erkennen sind die komplex aufgebauten Welten.



Ärgerlich: Manchmal tauchen unerwartete Gäste auf.



Die Spitze der Eiswelt: Ein Schneemann





Im Snowmans Land dürft Ihr sogar „Eis-Surfen“

ausgestattet. Diese werden beim Verlassen des Spiels nicht gespeichert. Doch im Verlauf des Abenteuers könnt Ihr diese und natürlich auch andere Items aufsammeln. Die wichtigsten Items sind Mützen, von denen drei verschiedene Sorten existieren. Die Flugmütze, mit der Mario durch die Lüfte schweben kann, einer Terminator-Mütze, die Mario in eine unverwundbare Metallfigur verwandelt, und die Unsichtbarkeitsmütze mit der man sich unsichtbar machen kann. Diese Mützen werden in schwebenden Kisten aufbewahrt und wollen zuerst per Schalter aktiviert werden, die Ihr in bestimmten Stages findet. Den Schalter für die rote Fliegermütze findet Ihr beispielsweise in der Extra-Stage oberhalb der Eingangshalle. Schaltet die Perspektive einfach auf den Schau-Modus und blickt in das einfallende Sonnenlicht. Im nächsten Augenblick findet Ihr Euch in ei-



Eines der schönsten Stages: Die Clockwork-Welt. Es gibt sie in drei „Ausführungen“.

ner Wolkenwelt, wo auf einem Turm der besagte Schalter zu finden ist. Im übrigen befinden sich die restlichen zwei Schalter in anderen versteckten Stages. Entsprechend der Farbe der Kisten müßt Ihr des weiteren einen grünen (Terminatormütze) und blauen (Unsichtbarkeitsmütze) Schalter finden. Wenn ein Schalter einmal gedrückt ist, bleibt sie und somit auch die entsprechenden Kisten für den weiteren Spielverlauf aktiviert und sind jederzeit zugriffsbereit. Die zweite Kategorie von Items sind die Münzen. Sie haben neben den ab und an auftauchenden Herz-Items auf Mario

eine heilende Wirkung. Es existieren davon ebenfalls drei Sorten. Die gelben sind Standard-Münzen. 50 dieser Münzen ergeben ein Extra-Leben, bei 100 sogar einen Power Star. Die roten Münzen haben in Super Mario 64 eine besondere Bedeutung. In jeder der insgesamt 15 Welten existieren jeweils acht, die zusammen einen Power Star ergeben. Sie zu sammeln gehört somit zum festen Bestandteil des Spielpinzips. Weitaus seltener trifft man auf die blauen Münzen. Sie tauchen meistens

nur dann auf, wenn Ihr bestimmte Schalter aktiviert habt, oder spezielle Gegner erledigt. Diese zeigen auch die größte Heilwirkung. Schließlich finden sich in den Stages Pilze, die Euch ein Extra-Leben vermachen. Nachdem Ihr einen Stern gefunden habt, dürft Ihr auf der internen Batterie einen Spielstand verewigen. Notfalls könnt Ihr eine Welt auch durch das Auswählenmenü verlassen, doch dabei wird der Gesundheitszustand von Mario beibehalten und Ihr müßt Euch im Schloß nach Extra-Münzen umsehen, um evtl. Eure verlorene Lebensenergie wieder aufzufüllen. Übrigens wird die Anzahl der geschafften Sterne auf dem entsprechenden Speicherstand-Icon angezeigt. tet

Eine versteckte Welt im Fire Bubble Land



Tückisch: Auf einem Teppich reitend, durchfliegt ihr den Himmel. Ein falscher Sprung, und Mario war einmal...



Vorsicht: Der Boß-Donkitsu ist immer schlecht gelaunt





**super**

„Noch nie ist es uns so leicht gefallen, einem Spiel eine so hohe Spiel-spaßwertung zu vergeben wie bei Super Mario 64. Die Gründe dafür liegen klar auf der Hand: Es ist eben selten vorgekommen, daß sich ein Spiel sowohl technisch als auch inhaltlich so deutlich von der (32 Bit) Konkurrenz abheben konnte. Ich erinnere mich noch gut an den Tag, als ich Super Mario 64 zum ersten Mal gespielt habe. Die ersten zwei Stunden habe ich quasi damit verbracht, einfach einmal mit Mario in der Gegend herumzulaufen, Special Moves zu üben und alle möglichen Sachen auszuprobieren. Die analoge Steuerung ist so ge-

nau und feinfühlig mit dem Spiel abgestimmt, daß schon nach kurzer Eingewöhnungszeit sehr natürlich zu steuernde Bewegungsabläufe möglich sind. Die Polygon-Welt, die Mario umgibt, läßt ein entsprechend großes Maß an Freiheit zu. Auch die Stages sind so geschickt aufgebaut, daß man glaubt, man könne grenzenlos in die Ferne laufen bzw. springen. Doch so gren-

zenlos auch die Bewegungs-freiheit sein mag, das Ganze scheitert manchmal an einer einzigen Sache, worauf man als Spieler kaum Einfluß hat. Die Perspektive. Zwar sollen in der deutschen Fassung von Super Mario 64 geringfügige Verbesserungen in diesem Punkt vorgenommen worden sein (ich habe davon nichts bemerkt), doch gerade bei Jump-Einlagen in komplexe-

ren Passagen schwenkt die Kamera nicht ausreichend nach oder es schieben sich Polygonobjekte dazwischen, so daß die Sicht vollkommen verdeckt wird. In solchen Fäl-



Auf dem geflügelten Schiff gibt's einen weiteren Stern



Die Perspektive wählt sich das Spiel selbst aus. Doch in den meisten Fällen muß sie per Hand nachjustiert werden.

NINTENDO 64



**GROBI'S GAMESHOP**



Täglich coole games aus Japan und Amerika



SEGA SATURN



**05522 / 73477**



Händleranfragen  
erwünscht  
unter  
**05522 / 12200**



PlayStation



NINTENDO 64



Versandtasche 7 DM • Vorkasse 8 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei  
Magicienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax: 05522 / 75825

Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der Hersteller







Zahlreiche Freunde warten auf den Einsatz: Der Dino im Dark Dungeon hilft Euch an Land



Eisern: Der Terminator-Mario

In Hot Hot Desert erwarten Euch viele tückische Fallen. Hier ist Geschicklichkeit und Kopfarbeit gefragt.

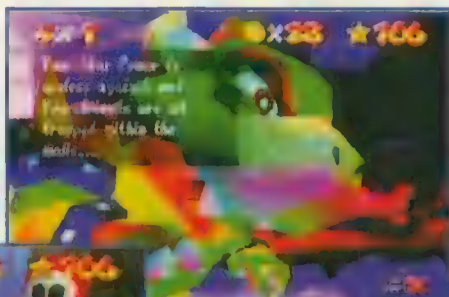


len hilft nur noch Auswendiglernen bis man die Stelle im Schlaf beherrscht. Abgesehen jedoch von diesem Manko und dem dadurch bedingten Clipping-Effekt, bleibt das Spiel zu jeder Zeit beherrschbar und motiviert zu Höchstleistungen. Auch wenn man zu Beginn schwierige Strecken nur in Schrittgeschwindigkeit angehen kann, merkt man im Verlauf, daß man immer besser wird. Es ist wie ein Rausch, eine Sucht die einen befällt. Schließlich hat man das Spiel so gut unter Kontrolle, daß man sogar im Laufschrift die tollkühnsten Akrobatiknummern hinlegt. Dann beginnt für den Action-Spezialisten die Jagd nach versteckten Stages und Sternen. Der eigentlich schönste Part in Super Mario 64.



„ Wenn man Monat für Monat dutzende neuer Spiele vor sich liegen hat, bleibt kaum einmal Zeit, sich intensiver mit dem einen oder anderen zu beschäftigen. Die meisten Testmuster hat man in zwei bis drei Tagen durchgespielt, der Test ist schnell

geschrieben und das Spiel abgehakt. Super Mario 64 hat mich über zwei Wochen lang Tag und Nacht beschäftigt, Termine gingen baden, Verabredungen wurden abgesagt. Seit Yoshi's Island hat mich kein Spiel mehr so gefesselt wie Miyamotos erstes 3D-Wunderwerk, und das ist sicher keine Übertreibung. Noch nie bot ein Konsolenspiel diese absolute Freiheit, zu tun, was man will, hinzugehen, wohin man will. Die Nintendo-64-Hardware bewegt die 3D-Grafik scheinbar mühelos ohne Slowdown oder sonstige Probleme. Der Analog-Joystick



Die Bildschirmtexte werden komplett eingedeutscht



Aufgepaßt: Der Affe in High High Mountain kauft gerne rote Mützen



Zitterpartie: Wenn Ihr hier angelangt seid, solltet Ihr den Analog-Joystick blind beherrschen können



des Nintendo 64 ermöglicht eine extrem genaue Steuerung der Spielfigur, was in den 3D-Levels enorm wichtig ist. Die 15 Welten bieten zusammen mit dem intelligenten Spieldesign mehr Abwechslung als jedes CD-Produkt, obwohl das Modul nur über 8 MByte Speicher verfügt (im Vergleich: CD über 650 Mbyte). Die 3D-Grafik ist aber auch für die beiden Schwachpunkte verantwortlich, zum einen das Clipping-Problem, das heißt, es schieben sich öfter Objekte zwischen die Spielfigur und die Kamera und versperren Euch die Sicht leider auch an wichtigen Stellen, und die ungünstige Kameraführung in einigen Stages, die sich hier auch nicht verändern läßt. Trotzdem gehört Super Mario 64 zu den besten Spielen aller Zeiten und rechtfertigt alleine schon den Kauf eines Nintendo 64.

System: Nintendo 64  
Spieletyp: Jump'n Run  
Megabit: 64  
Hersteller: Nintendo  
Testversion: Archiv  
Spieler: 1  
Features: Batterie  
Schwierigkeitsgrad: 6  
Preis: 99 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 89%  
Musik: 92%  
Soundeffekte: 88%

Spiel-spaß **96%**



# Hey

# Dad.....

# Was

# hältst Du

*Nur Bares ist Wahres!*

*Also mach's einfach  
wie alle Cracks.*

*Laß Dich sponsern!*

*Mit einem*

*Sponsor-Abo*

*von VIDEO GAMES.*

*Es geht ja so einfach:*

*Obere Karte ausfüllen,*

*unterschreiben lassen*

*und ab zur Post.*

Copyright Core Design aus dem Spiel Tomb Raider

# von

# einem

# Sponsor-Abo?







*Der Planet Gall gehört zu den schwersten Levels (trotz Jetpack)*

So sich Nintendo zum Deutschland-Release von *Shadows Of The Empire* entschließen kann, bekommt auch Lucas Arts etwas von der Gunst der ersten Stunde ab. Ihr schlüpft in die Rolle von Dash Rendar, eines unerschrockenen (und unterbezahlten) Recken auf der Seite der Rebellen. Das ganze Spiel folgt dabei Handlungsabläufen, die Ihr schon aus den Filmen kennt. Dash ist dabei der Typ, der im Film zwar nie vorkam, aber dennoch im Hintergrund dafür sorgte, daß Luke und seine Mannen nicht mehr Probleme als nötig bekamen. Im ersten Level steuert Ihr einen Snowspeeder über die Oberfläche des Planeten Hoth und zerballert Wachdroiden sowie AT-STs. Zu guter letzt setzt Ihr all Eure Geschicklichkeit ein, um auch die dicken AT-ATs wie im Film mittels eines Schleppkabels zu Fall zu bringen. Nach erfolgreicher Schlacht ziehen Luke und die Helden bekanntlich weiter –

*Ob in einer Weltraumschlacht, beim Bonussammeln oder beim Schnorcheln in der Kloake, Shadows Of The Empire sorgt über die gesamte Distanz für Spannung und Action*



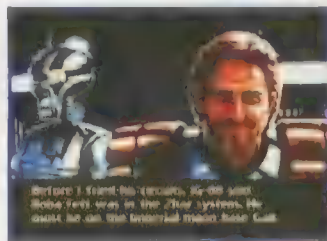
*Schnell gesehen, schnell geschossen – die Sturmis sind überall*

Die Macht sei mit dir!

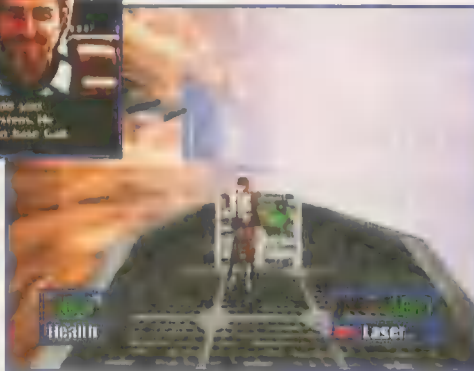
## Shadows Of The Empire

nur Dash bleibt zurück und kann wegen des defekten Tor-Generators nicht starten. Also pirscht Ihr in First-Person-Perspektive durch die Eisbasis und versucht das Hangartor zu öffnen. Dabei werdet Ihr von Yeti-Monstern und Sturmtruppen belästigt, die Ihr per Laser-Knarre aus dem Weg räumt. Wieder im Weltraum, findet Ihr Euch in einem

Asteroidenfeld wieder und werdet von Tie-Fightern und -Bombern umschwärmt. Per Fadenkreuz fürs Bordgeschütz und Zielsuchautomatik für Raketen befreit Ihr den Weltraum dann von der imperialen Plage und geht zum zweiten Spielabschnitt über. Der Kopfgeldjäger Boba Fett hat den tiefgefrorenen Han im Gepäck und will ihn an Jabba The Hutt verhökern. Um zu Jabba The Hutt zu gelangen, ist Bahnfahren angesagt. Ihr springt von Wa-



*Zwischensequenzen beschränken sich auf Bild und Text. Rechts: Der Held ist per Lufttaxi unterwegs*



gon zu Wagon und ballert auf auftauchende Feinde oder Wachdroiden. Am Ende dieser Sequenz trifft Ihr auf den ersten echten Endgegner – einen schwerbewaffneten Roboter vom Typ IG-88. Auf dem Wüstenplaneten Gall hält sich Boba angeblich versteckt, also ist dies Euer nächstes Ziel. Die Suche nach ihm gestaltet sich als Action-Jump'n-Run, wenn Ihr durch die kargen Felsen hopst und Euch erneut Sturmtruppen und Wachdroiden vom Hals haltet. Auf Gall bekommt Ihr auch einen Jetpack, mit dem Ihr weite Schluchten überwindet und der auch im späteren Spiel noch oft zum Einsatz kommt. Boba Fett ist dann nur der erste Endgegner. Ihm folgt ein dicker Droid auf dem Fuße. Luke befindet sich inzwischen auf Tatooine in Kenobi's Versteck. Leider ist der Gute verpetzt worden und ein ganzes Rudel Meuchelmörder ist per Jetbike auf dem Weg zu ihm. In einer rasanten Aufholjagd drängelt Ihr die Bösewichte vom Weg ab und gelangt schließlich zu Kenobi's Versteck. Das nächste Ziel sind geheime Konstruktionspläne des Imperiums, die sich in einem Computer auf einem Frachter befinden. Die Suche danach gestaltet sich wieder als "First Person Shoot'em Up". Danach landet Ihr auf Coruscant und versucht durch die Kanalisation in Imperial City einzudringen. Tauchgänge in der Kloake (gottseidank übertragen Videospiele keine Gerüche) und Kämpfe mit schleimigen Monstern machen hier den Reiz des Spiels aus. Habt Ihr den Eingang zum Palast von Xizor gefunden, müßt Ihr die Xizor's Raumstation vom Palast abkoppeln. In einer action-reichen Weltraumsequenz legt Ihr Euch erst mit Xizor's Raumjägern an und zerblast schließlich noch die







Da lacht der Biker: In dieser Sequenz werden Feinde abgedrängt

Raumstation. In jedem Level (egal, ob zu Fuß oder per Raumschiff) habt Ihr diverse Perspektiven zur Wahl, die je nach Situation zu Eurem Vorteil eingesetzt werden. Die verschiedenen Schwierigkeitsgrade werden durch begrenzte Waffen, Leben und andere Extras realisiert. So werdet Ihr beispielsweise auf "Easy" nach jedem Spielabschnitt wieder auf mindestens fünf Helden-Leben aufgepeppt. Außerdem stecken Eure Feinde auf den höheren Levels mehr Treffer ein, bevor sie endlich kleinbegeben. Freilich existiert auch ein Bonus-System. Gut versteckte Medallien (Challenge Points) verschaffen Euch Extraleben und Bonusgegenstände, sofern Ihr sie alle findet. Nach jedem Spielabschnitt (zwei bis drei Level) speichert das Spiel den aktuellen Spielstand auf dem Modul. Dazu erschallt orchestraler Soundtrack wie im Film.

js



„Um den Modulfeniden gleich eins reinzuwürgen: Von FMV-Sequenzen einmal abgesehen, steht dieses Spiel in Abwechslung und Umfang den aktuellen CD-ROMs in nichts nach. Im Gegenteil, man ist dauernd gespannt, was wohl als nächstes kommt. Auch, daß das Nintendo 64 "nur" MIDI-Stücke spielen kann, fällt bei dem genialen Orchester-Soundtrack nicht auf. Mit den superflüssigen Animationen kann kaum ein bekanntes Spiel mithalten. Daß die Gegner in den Star-Wars-Filmen zwar zahlreich, aber nicht sehr unterschiedlich waren, kam den Entwicklern zugute. Was Euch so zu



Dieser AT-ST war ein Zwischengegner und starb durch meine Pistole

Fuß entgegenkommt, kann man sich an zwei Händen abzählen. Trotzdem wurde das Gleichgewicht zwischen Action und Geschicklichkeitsanforderungen geschickt gehalten. Beeindruckend sind vor allem die gigantischen Landschaften. Obwohl restlos alles aus Polygonen aufgebaut ist, ist die Umgebung nie eintönig und erzeugt ein fantastisches Gefühl von Weite und Größe. Allerdings wird mir die (geniale) Steuerung im Spiel etwas zu oft umkonfiguriert. So müßt Ihr beim ersten Durchspielen vor jedem Spielabschnitt wegen der nächsten Joypad-Belegung in die Anleitung schielen. Wie schon erwähnt, ist es beim ersten Durchspielen (auf Easy) die Neugierde, die Euch weitertreibt. Dann erfahrt Ihr aus Anleitung und Abspann, daß es noch weiteren Bonus und mehr Geschichte gibt, wenn Ihr's auf Medium durchspielt

und alle Challenge Points einheimst. Der Schwierigkeitsgrad "Jedi" ist allerdings nur etwas für absolute Profis, da er fast an "unfair" grenzt. Die Steigerung des Schwierigkeitsgrades hätte aber linearer sein können. Ich schließe mich denen an, die die fünfte Mission (von zehn) für die anspruchsvollste halten. Insgesamt fehlt es dem Spiel etwas an Stimmung, es könnte dichter sein. Trotzdem stecken etliche tolle Ideen in Shadows Of The Empire, und das Angebot an Aha-Effekten läßt kaum zu wünschen übrig. Für Freunde der Star-Wars-Saga ist Shadows Of The Empire ganz sicher hochinteressant, wenn nicht gar ein Muß. Ein System-Seller (Kaufgrund für die Konsole) ist es aber nicht ganz geworden.

„



Rotierende Plattformen? Hier sind also wieder Dash's Jump'n'Run-Künste gefordert.



Eindeutig ein Highlight des Spiels: Die fetten AT-ATs macht Ihr per Schleppkabel fertig

System: N 64  
 Spielertyp: 3D-Action  
 Megabit: 96  
 Hersteller: Lucas Arts/Nintendo  
 Testversion: Nintendo  
 Spieler: 1  
 Features: Speicheroption  
 Schwierigkeitsgrad: 4 bis 9  
 Preis: ca. 150 Mark  
 VG-Altersempfehlung: ab 16  
 Grafik: 83%  
 Musik: 82%  
 Soundeffekte: 70%



Spiel-spaß **78%**





*Je nach Güteklasse des ergaterten Edelmetalls steigt Ihr eine Prüfungsklasse höher*

In Zusammenarbeit mit dem US-Simulationspezialisten „Paradigm“ produzierte Nintendo eines der beeindruckendsten Debütspele für sein neues 64-Bit-Flaggschiff. Die Story und das Spielprinzip wurde gegenüber dem sechs Jahre alten SNES-Vorgänger nur unwesentlich verändert: Ihr schlüpft in die Rolle eines der sechs zur Auswahl stehenden Pilotenanwärter. Jeder der Flugschul-Absolventen hat in den acht Disziplinen seine Vor- und Nachteile, die sich überwiegend bei Steuerung, Wendigkeit und Geschicklichkeit bemerkbar machen. Neben extremen Sportvehikeln wie Drachengleiter, Gyro-Helikopter oder Raketenanzug dürft Ihr in den Bonusrunden Euer Talent als lebendige Kanonenkugel, flügelschwinger „Vogelmann“, „Fallschirmspringer“ oder „Sprungstiefelakrobat“ unter Beweis stellen. Als Austragungsstätten der Diszipli-



*Gyro-Chopper-Piloten dürfen einen Space Shuttle-Launch bewundern*

## Völlig losgelöst Pilotwings 64

nen dienen vier idyllische Insel-Szenarien, die mit berühmten U.S.-Sehenswürdigkeiten wie zum Beispiel der Freiheitstatue, Mount Rushmore, Golden Gate Bridge u.v.a. Attraktionen gespickt sind. Die Steuerung jedes Fluggeräts bzw. jeder Phantasiedisziplin ist völlig unterschiedlich: Viele Feinheiten beeinflussen das

Flugverhalten bei der Ausführung Eurer Prüfungsaufgaben. Dazu gehören Auswirkungen von Witterungseinflüssen, wie z.B. Schneegestöber oder Windrichtung, sowie die Änderung der Geschwindigkeit. Die zu erledigenden Missionen sind vielfältig: Mit dem Gyro-Helikopter, Raketenanzug oder Drachengleiter gilt es,

schwebende Ringe zu durchfliegen, eine Anzahl von Wetterballons in seine Bestandteile zu zerlegen oder nach thermischen Aufwinden zu fahnden. In weiteren Missionen müßt Ihr vorgegebene Ziele aus unmittelbarer Nähe fotografieren, mysteriöse Höhlenkatakomben erforschen und zielgenaue Landungen durchführen. Helikopterpiloten zerlegen mit ihrem Raketengeschütz überall verteilte Zielscheiben oder betreiben ausgiebige Hetzjagd auf gigantische Roboter-Kolosse. Habt Ihr eine vorgegebene Anzahl von Punkten erreicht, steigt Ihr eine Klasse höher und kassiert je nach der Perfektion des ausgeführten Manövers eine Bronze-, Silber- oder Goldmedaille. Damit Ihr anhand der fast grenzenlosen 3D-Freiheit alles ausgiebig bewundern dürft, gibt es zahlreiche Sichtperspektiven: Auf Knopfdruck könnt Ihr nicht nur nach links oder rechts blicken, sondern auch auf eine Außen- bzw. Ego-Perspektive umschalten. Besonderes Augenmerk haben die Designer auf das physikalische Flugverhalten sowie den Realismus der 3D-Landschaft gelegt. Das Inselterrain besteht überwiegend aus texturierten Polygonen, wobei originalgetreue Landschaftsaufnahmen als Designvorlage dienten. Nach jeder geschafften Aufgabe wird der Spielstand automatisch auf Modul abgespeichert. *ws*



*Mit dem Drachengleiter fahnden wir ständig nach thermischen Aufwinden*



*In einer der Phantasiedisziplinen hechtet Ihr mit Sprungstiefeln durch das Gelände. Rechts: Wahlweise aus der Ich- oder Außenperspektive steuert Ihr Euer Sportvehikel.*







Im spektakulären Anflug brausen wir unter einer Brücke hindurch

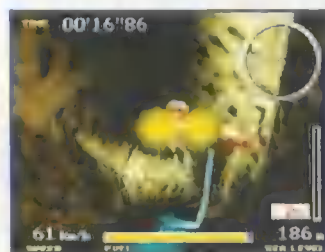


Auch mit dem Jet-Pack sammeln wir die begehrten Punkteringe auf



super

Da hat uns Nintendo neben Super Mario 64 ein weiteres kleines Meisterwerk beschert. Damals wurde das Super Nintendo-Erstlingswerk meines Erachtens maßlos unterschätzt. Das Spielprinzip war erfrischend neu und hatte zudem den unbeschreiblichen Motivationsfaktor eines "Miyamoto"-Werkes mit auf den Weg bekommen. Auch das Nintendo-64-Sequel ist in meinen Augen ein weiterer Knaller, der sich durch seine einzigartige Präsentation einen Ehrenplatz im Olymp der besten Videospiele verdient hat. Die gekonnte Gratwanderung zwischen Flugsimulation und Geschicklichkeitstest fesselt selbst abgebrühteste Action-Zocker für mehrere Wochen an den Bildschirm. Noch nie gab es eine derart perfekt realisierte Virtual-Reality-Welt in Echtzeitberechnung auf einer Konsolenplattform zu sehen. Die phantasievollen Inzellandschaften sind wie eine kleine eigene Welt aufgebaut: Großstädte, Seen, Flüsse, verschneite Bergketten, Staudämme, Fabriken und Wälder warten nur darauf, von Euch entdeckt zu werden. Diese enorme Detailbessenheit hat allerdings seinen Preis: Die

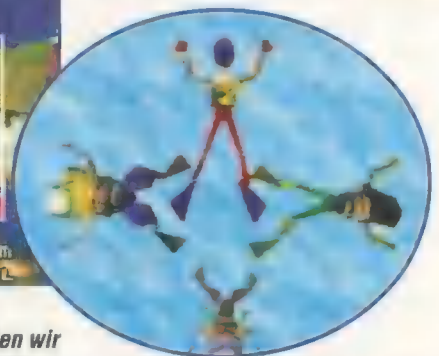


Mitte: Die Höhlen-Stage erfordert einiges an Steuergeschick. Ganz unten versuchen wir uns als lebendige Kanonenkugel.

Oben: Mit Eleganz schweben wir als „Birdman“ durch die Lüfte. Beim „Sky-Diving“ gilt es im freien Fall kunstvolle Flugformationen zu bilden.

Spielgeschwindigkeit scheint zwar überwiegend flüssig zu sein, dennoch machen sich je nach Objektdichte hier und da einige kurze Ruckler bemerkbar. Nichts desto trotz tut dieser kleine Kritikpunkt dem Spielspaß keinen Abruch. Wie in der Wirklichkeit hängt alles von den analogen Steuerkünsten des Joypad-Piloten ab, ob der jeweilige Akteur sicher auf dem Zielfeld landet oder buchstäblich seine Nase in den Sand steckt. Gegenüber dem Vorgänger wurde zudem noch viel mehr Wert auf eine größere Missionsvielfalt gelegt. Dank verschiedener Ansichten kommt das Flugfeeling erstaunlich gut rüber. Realismus-Fetischisten freuen sich außerdem über die perfekte

Umsetzung physikalischer Gesetze. Viele Missionen, Tag- und Nachtflüge und einige versteckte Überraschungen sorgen für monatelange Abwechslung und nervenaufreibende



Herausforderungen. Sehnt sich Euer Fliegerherz nach außergewöhnlichen Luftabenteuern mit genialem Spielwitz, solltet Ihr Pilotwings 64 nicht auslassen. Nur richtig Fliegen ist schöner!

System: Nintendo 64  
Spieltyp: Geschicklichkeit  
Megabit: 64  
Hersteller: Paradigm/Nintendo  
Testversion: Nintendo  
Spieler: 1  
Features: Speicherfunktion  
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5  
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 84%  
Musik: 74%  
Soundeffekte: 72%



Spiel-spaß 86%





Einen von vier Jetski-Reitern führt Ihr zum wohlverdienten Sieg

Wir haben Euch ja schon viel über Nintendos Jetski-Simulator berichtet, nun mußte sich *Wave Race 64* im Testlabor behaupten. Wie schon erwähnt handelt es sich um ein Rennspiel, in dem Ihr mit einem von vier Charakteren (und dem dazugehörigen Jetski) über die Wasseroberfläche von insgesamt neun Kursen düst. Zwei der Strecken sind allerdings nicht von Anfang an wählbar. Erst, wenn Ihr die Meisterschaft im Schwierigkeitsgrad "Normal" erreicht habt, kommt ein Kurs hinzu, auf "Hard" der zweite. Wer's auch noch schafft, diesen Modus zu gewinnen, darf in der nächsten Klasse alle acht Rennkurse in Gegenrichtung fahren. Der neunte (bzw. erste) Kurs "Dolphin Park" ist quasi die Trainingsstrecke. Hier könnt Ihr Euch mit den Fahreigenschaften der einzelnen Geschosse vertraut ma-



Das stille Wasser des „Milky Lake“ ist nicht nur grafisch ein Genuß

## Naß macht Spaß Wave Race 64

chen und an zwei Schanzen auch schon mal ein paar Stunts ausprobieren. Die benötigt Ihr nämlich, um im Score-Modus auf anständige

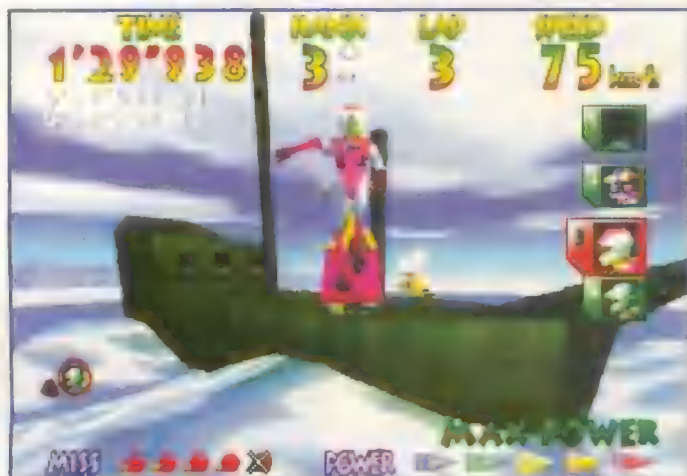
Punktzahlen zu kommen. Hier, wie auch im Time Trial fährt Ihr nach einem Checkpoint-System. Während es im Time Trial nur um Bestzeiten geht (die freilich auf dem Modul gespeichert werden), bekommt Ihr im Score-Attack Punkte für spektakuläre Einlagen und das Durchfahren von Ringen. Aber



Bojen und Sprungschanzen sind die entscheidenden Spielelemente von Wave Race 64



bleiben wir noch etwas bei der Meisterschaft. Außer Euch nehmen noch drei weitere Fahrer teil, die intelligent programmiert wurden. Sie fahren etwa so gut wie menschliche Mitspieler und machen fairerweise auch den einen oder anderen Fahrfehler. Dazu kommt, daß Ihr Gegner auch rammen könnt – was im richtigen Moment Wunder bewirkt. In der Meisterschaft werden Punkte in einer Art GP-Modus verteilt. So erhält der erste sieben Punkte, der zweite vier usw.. Man muß also nicht jedes Rennen gewinnen, um zum Schluß auf dem Siebertreppchen zu stehen. Die Kurse folgen jeweils einem bestimmten grafischen Thema und haben fast alle ihre Eigenheiten. Im "Southern Island"-Kurs sinkt beispielsweise der Wasserspiegel in den ersten drei Runden nach und nach ab. Ihr müßt Euch also in jeder Runde auf eine andere Fahrweise einstellen. Auf dem "Milky Lake" verzieht sich langsam der erst vorhandenen Nebel, andere Strecken haben auf höheren Leveln teils schwierige Abkürzungen. Auf jeder Rennstrecke wird quasi Riesenslalom gefahren. Ihr umfährt rote und gelbe Bojen möglichst auf der richtigen Seite. Dabei zählt Euer Power-Meter hoch, und nach der fünften gültigen Boje habt Ihr "Maximum Power". Laßt Ihr allerdings eine Boje aus, ist jeglicher Extra-Power futsch und auf Eurem Bojenzähler wird eins abgestrichen.



Und Jump! Wer den richtigen Weg und die nötigen Abkürzungen kennt, kann etliche Sekunden einsparen. Etwas Geschick ist aber schon nötig.





Für die ganz Harten: Zweispieler-Duelle auf der tiesen Eisstrecke



Wer entscheidende Kurven versaut, liegt schnell eine Runde hinten

Sinkt dieser Zähler auf Null, scheidet Ihr aus. Das gilt natürlich auch für den Zwei-Spieler-Modus auf horizontal geteiltem Bildschirm. Sämtliche Einstellungen (inklusive aller Konfigurationen und Bestzeiten) werden auf dem Modul untergebracht, und für die musikalische Untermalung sorgen flotte Themen mit jazzigem Einschlag. **js**



**super**

„Wollte hier vielleicht jemand damit angeben, daß das Nintendo 64 Wellen und Lichtbrechungen nicht nur in Echtzeit, sondern auch während eines Rennspiels berechnen kann? Es gab ja bisher nur wenige (zumeist klägliche) Versuche, Rennspiele zu Wasser zu realisieren. So gut wie Nintendo hats aber bis heute noch keiner geschafft. Wave Race ist eine richtig "runde Sache" geworden. Die Steuerung stimmt, die Einstellmöglichkeiten geben keinen Grund zur Klage und Grafik sowie Gameplay gehören mit zum Feinsten, was Konsolen derzeit zu bieten haben. Das Spiel ist auf alle Fälle vielseitig genug, um auch längerfristig zu motivieren. Ihr habt alle Rennen gewonnen? Gut, dann verbessert Ihr Eure Re-



Rangeleien an den Bojen gehören zur Tagesordnung

korde im Time Attack. Wie? Bestzeiten langweilen Euch? Ok, dann trainiert Ihr eben Stunts. Bis Ihr alle Tricks



Bei den Stunts geht's zwar nicht immer realistisch zu, dafür macht's aber umso mehr Laune

draufhabt, mit denen Ihr auch noch die letzte Hundertstelsekunde schneller seid, wird eine Menge Wasser den Fluß runterfließen. Die vielfältigen Einstellmöglichkeiten von der Konfiguration des Jetskis über Runden und Bojenzahl bis zum Wellengang lassen für jeden Geschmack optimales Fahrgefühl zu. Nintendo-typisch ist auch die Musik. Im ersten Moment denkt man "was für'n Gedudel?" und achtet nicht weiter darauf. Wenn Ihr das nächste Mal auf

den Sound achtet, ist alles zu spät. Die "nette" Musik hat sich schon so richtig in Eurem Gehörgang festgefressen und Ihr könnt auch schon mitpfeifen. Wer ein bißchen Geschau-



kel verträgt und bei einem Rennspiel nicht unbedingt festen Boden unter den Füßen braucht, wird von Wave Race genauso begeistert sein wie wir. **„**

**System:** Nitendo 64  
**Spieletyp:** Jetski-Rennspiel  
**Megabit:** 64  
**Hersteller:** Nintendo  
**Testversion:** Archiv  
**Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** Speicheroption  
**Schwierigkeitsgrad:** 3 bis 7  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** frei  
**Grafik:** 86%  
**Musik:** 75%  
**Soundeffekte:** 81%

**Spiel-spaß** **90%**





Die Abwehrspieler schauen dumm zu, wie der Ball ins Körble geht



Sogar die seitliche Ansicht eignet sich gut zum spielen

Kein anderes Sportsegment wird so hart umkämpft, wie das der Basketballsimulationen. Konami, Sony und Electronic Arts lieferten letztes Jahr schon erstklassige Umsetzungen des rasanten Ballsports ab, und die Nachfolger versprechen noch mehr Realismus und Tempo. Bei EAs *NBA Live '97* liegen die Verbesserungen vor allem im Detail. Das Spiel bietet natürlich die erwarteten Spieloptionen, Freundschaftsspiel, Saison oder Playoffs, jede Menge Einstellmöglichkeiten im Optionsmenü und Statistiken der Saison 95-96 bis zum Erbrechen. So ziemlich jede Regel läßt sich an- oder ausschalten, was vor allem Anfänger begrüßen, denn dem Schiedsrichter ent-

## Mit Shaq NBA Live '97



Besonders schöne Aktionen zeigt das Programm automatisch nochmal im Replay

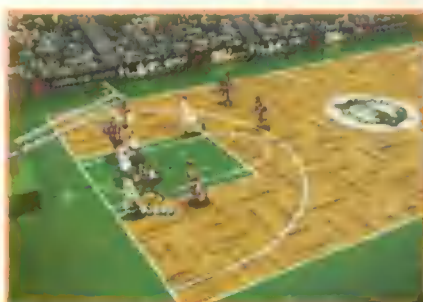
bestimmte Spielzüge festlegen, die Ihr während des Matches per Tastendruck aktiviert. Eure Spielstände und Statistiken sichert Ihr per Memory Card. rz



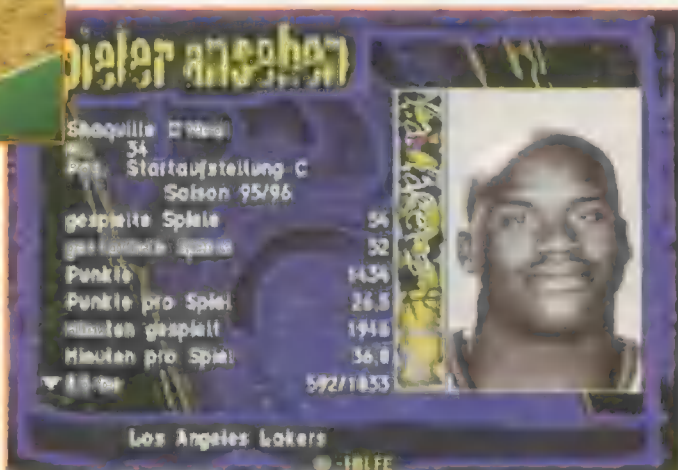
super

„Wenn die Verpackung schon keine atemberaubenden Neuheiten verspricht, muß eigentlich etwas faul sein. *NBA Live '97* bietet zwar wunderschön animierte und gezeichnete Spieler sowie

einige neue Dunks, aber die großen Innovationen fehlen leider. Die unglaublich zahlreichen Einstellmöglichkeiten und der ausführliche Statistikteil befriedigen auch die Wünsche der größten Basketball- und NBA-Fans, aber die Optionen bot halt auch schon der Vorgänger. Gibt es also irgendwelche Gründe, warum Besitzer des Vorgängers nochmal 100 Mark locker machen sollten? Vielleicht die zahlreichen Kameraperspektiven, die fast alle eine ausgezeichnete Übersicht über das Spielfeld versprechen. Ansonsten ähnelt die 97er Version seinem Vorgänger einfach zu sehr, als daß man den Kauf bedenkenlos empfehlen könnte, vor allem, da Konami mit *NBA in the Zone 2* bei Basketballsimulationen einen neuen Standard gesetzt hat, an dem auch EA zu knabbern hat.“



geht kein Verstoß. Im Arcade-Mode ermüden Spieler nicht, und Verletzungen gibt es ebenfalls keine, während der Simulations-Mode absoluten Realismus bietet. Dank der offiziellen Lizenz dürft Ihr aus allen 29 NBA-Teams und zwei All-Star-Mannschaften wählen. Vor dem Spiel lassen sich im Menüpunkt Strategie



Shaq-Attack spielt jetzt bei den L.A. Lakers

System: Playstation  
Spieltyp: Basketballsim.  
Megabit: CD  
Hersteller: EA  
Testversion: EA  
Spieler: 1 bis 11  
Features: Speicheroption  
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 11  
Preis: ca. 100 Mark  
VG-Altersempfehlung: frei  
Grafik: 80%  
Musik: 78%  
Soundeffekte: 80%

Spiel-spaß 79%





Start am  
18. Januar '97



0221 - 240 88 00

## NINTENDO 64

NINTENDO 64	499,90
NINTENDO 64	399,90
Controller 64	49,90
Lenkrad 64	199,90
RGB-Scari Kabel	49,90
FIFA Intern. Soccer	159,90
Mario Kart 64	159,90
Pilot Wings 64	159,90
Robotech	159,90
Star Wars	159,90
Wave Race 64	159,90
Wings of Fury's Hockey	159,90

## merchandise

Caps	ab 20,00
Hint-Books	ab 20,00
Magazines (EDGE, Playstation(jp.), Playstation(eng.), EGM(us))	ab 15,00
Poster	ab 5,00
Pins	ab 5,00
Sweat-Shirts	ab 49,90
T-Shirts	ab 19,90

## SEGA SATURN

Saturn	399,90
Saturn + C&C	449,90
Controller	49,90
Memory Card	39,90
RGB-Scari-Kabel	39,90
The Gun	59,90
Lenkrad	109,90
Sega Saturn U.S.A. C.E.	89,90
Sega Saturn Arcade	89,90
Sega Saturn Pad	89,90
Sonic 311	89,90
Timb Raider	89,90
Virtual Gun	89,90

## Werkstatt

Unica 1511	99,90
Unica 1511	99,90
Unica 1511	99,90

## Finanzierung

Die 1000 Euro	...
---------------	-----

## PlayStation

PlayStation	389,90
Controller The Pad	29,95
Controller	59,90
Controller (Sony)	59,90
Analog Headset	119,90
Limbsatz	69,90
Umbau	99,90
Memory Card (DMC)	39,90
Memory Card (SMB)	79,90
Memory Card (SMB)	79,90
Memory Disc (DMC)	159,90
RGB-Scari-Kabel	39,90
HF-Antennenkabel	89,90
Link-Kabel	39,90
The Gun (DMC)	59,90
Unica 1511 (Catz)	89,90
2-Exiren	89,90
A-V Evolution Global	99,90
Area 51	99,90
Ally Trilogy	89,90
Plane in the Dark II	99,90
Backyard Fluch	89,90
Batman Forever Arcade	89,90
City of the Lost Children	99,90
Commander	89,90
Cool Boarders	89,90
Contra: Legacy of War	89,90

## PlayStation

Crash Bandicoot	109,90
Crusader - Remorse	89,90
Destruction Derby 2	99,90
Discworld	89,90
Disruptor	89,90
Dragonheart	99,90
Fifa Soccer	89,90
Formel 1	99,90
Island of Dr. Moreau	99,90
Jet Moto	89,90
Legacy of Kain	99,90
Marvel Museum 1-5	89,90
NBA Hangfire	89,90
NBA Live 97	89,90
Pandemonium	89,90
Porsche	99,90
Rage Racer	149,90
Real Bout	89,90
Soul Blade	109,90
Steel Strike	89,90
Star Gladiator	89,90
Suikoden	99,90
Super Star Soccer Deluxe	99,90
Tomb Raider	99,90
Wendy & Mac	89,90
WWF in the House	89,90

...weitere Titel auf Anfrage



## DIE ERSTE NETZWERKPARTY IN DEUTSCHLAND!!! - NETWORKX -

AM 2. MÄRZ STARTET DIE ERSTE NETWORKX-SESSION IN KÖLN. HÄNGT EUREN PC BEI UNS INS NETZ UND STELLT EUCH DER MAXIMALEN HERAUSFORDERUNG BEI C&C2, WC2 ODER DER CHAMP ERHÄLT EINEN "FREE CHECK IN" UND KANN IN DER NÄCHSTEN SESSION SEINEN TITEL AUF DER GROSSBILDLEINWAND

VERTEIDIGEN. NATÜRLICH GIBT ES AUCH INFOS ZU DEN NEUESTEN PC- UND KONSOLSPIELEN SOWIE Q&A'S MIT SPIELENTWICKLERN. DABEI SEIN LOHN SICH IN JEDEM FALL OB DU SPIELEN WILST ODER NICHT. WILLST DU MEHR ÜBER NETWORKX WISSEN: RUF, FAX ODER SURF UNS AN... ODER KOMM DIREKT ZU ACME THE GAME COMPANY...

Infos & Preislisten auch per FaxPolling (Fachboten). Einfach auf einem Faxgerät unsere Faxnummer wählen - wenn sich unser Computer meldet, Starttaste drücken!

Alle Waren werden in einer Sicherheitsbox per Luftzettel DM 5,50 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- erfolgt der Versand frei Haus. Anlaufkosten werden mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Die Preise können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Eschke'sche Informationskompetenz ist ein Muss! Unfreie Konten werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt.



Zulpicher Str. 17  
D - 50674 Köln  
Tel.: 0221-240 88 00  
Fax: 0221-240 00 81

Internet:  
<http://www.acme.netologne.de>

Mo-Fr: 11.00-20.00 Uhr  
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Bei uns im Laden...

- \* 500 Wattper Second
- auf 3 Großbild-Leinwänden
- mit Glas-Ton-3D-Visier
- auf Demo-Displays
- \* Internet-Terminals





Eine Floßfahrt die ist lustig, eine Floßfahrt die ist schön...



Cruel Spot die Hexe spukt auf dem Friedhof auf ihrem Besen

Nach endlosen Verzögerungen hat es Virgin doch geschafft die 32-Bit-Umsetzung von *Spot Goes to Hollywood* fertigzustellen. Für die grafische Untermalung der insgesamt 20 Level (mit Bonusstages) haben sich die Entwickler beliebte Themen aus Hollywoods Traumfabrik auserkoren. Durch einen unglücklichen Zufall landet unser Held Cool Spot in einer Filmkamera und durchlebt nun die auf Zelloid gebannten Szenarien. So kämpft Ihr Euch durch ein Piratenschiff, laßt das Grauen eines Geisterhauses über Euch ergehen und erkundet alte Inka-Ruinen. Ihr steuert natürlich wieder den smarten roten Punkt, der schon zu 16-Bit-Zeiten Mega-Drive-Besitzer

## Alter Schinken Spot goes to Hollywood

begeisterte. Die Spielabschnitte seht Ihr in einer isometrischen Perspektive, neben den üblichen Jump'n-Run-Stages sorgen Shoot'em-Up-Einlagen für Abwechslung. Auf einem fliegenden Besen reitet Ihr durch einen Friedhof, auf einem winzigen Holzfloß rast Ihr einen reißenden Fluß hinunter. In den Levels gibt es eine Vielzahl von Gegenständen zu finden, goldene Sterne gewähren Euch Eintritt in die

Bonusstages, mit unterschiedlichen Buchstaben bedruckte Münzen aktivieren spezielle Waffen. rz



geht so

„Erst kürzlich zeigten Sony und Crystal Dynamics mit *Crash Bandicoot* und *Pandemonium* eindrucksvoll, wie man das Jump'n-

Run-Prinzip auf 32-Bit-Konsolen grafisch erstklassig untermalen kann. Die Entwickler von *Spot goes to Hollywood* orientierten sich leider an 16-Bit-Vorbildern, bis auf die sehr schönen gerenderten Zwischensequenzen versinkt Cool Spot grafisch im Mittelmaß. Solange der Spielspaß stimmt, wäre das alleine nicht unbedingt ein Kritikpunkt, denn Klassiker wie z.B. *Worms* sind auch nicht gerade ein Augenschmaus, doch auch in diesem Punkt enttäuscht Virgins roter Punkt. Biedere Durchschnittskost wird dem verwöhnten Spieler geboten, keine interessanten Ideen, abgefahrene Leveldesigns oder witzige Einlagen sucht man vergebens. Im Vergleich zur schon genannten Konkurrenz zieht *Spot goes to Hollywood* in jeder Hinsicht den kürzeren.“



Im Jurassic-Park-Abschnitt verfolgt Euch ein hungriger T.Rex



Ach wie niedlich, ein klassisches Shoot'em Up im Uralt-Gewand als Bonus-Level



Hier wird deutlich mehr Kuhalität geboten als in anderen Stages

System: Playstation  
Spieletyp: Jump'n Run  
Megabit: CD  
Hersteller: Virgin  
Testversion: Virgin  
Spieler: 1  
Features: Continue  
Schwierigkeitsgrad: 6  
Preis: ca. 100 Mark  
VG-Altersempfehlung: frei  
Grafik: 58%  
Musik: 64%  
Soundeffekte: 60%

Spiel-spaß 61%



**D**aß es sich bei *Ayrton Senna Kart Duell* um ein Kart-Rennen in 3D handelt, habt Ihr Euch sicher schon gedacht. Das mit dem "Duell" ist allerdings so eine Sache. Duellieren dürft Ihr Euch nämlich nur mittels Link-Ausrüstung. Für Solo-Spieler gibt's Trainingsrunden, Time Trial und eine Meisterschaft. Letztere setzt sich aus drei Rennklassen á drei Rennen zusammen. Vorgerückt wird aber nur, wenn Ihr im letzten Rennen

## Pipifax A. Senna Kart Duell

Erster wart. In der Meisterschaft müßt Ihr Euch zudem mit der Reifenwahl auch auf das aktuelle Wetter einstellen. Bei Regen geht's freilich auch mit den richtigen Reifen etwas rutschiger zu. Damit das Spiel den Namen "Senna" auch verdient, könnt Ihr aus einer Datenbank Fotos und Statistiken zur Rennfahrerlegende abrufen.

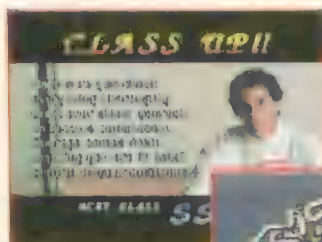
js



geht so

**„** Dieses Spiel bietet zwar eine nette und fixe Grafik, an der Steuerung und dem Spielaufbau haben aber kaum Könner gewerkelt. Wenn's schon "Duell" heißt, erwartet man doch zumindest ein Duell mit dem Meister selbst, oder? Gibt's aber nicht. Zur Steuerung: Mit dem Joypad kommt Ihr nur recht "hölzern" um die engen Kurven, mit einem analogen Controller geht's dafür gleich viel leicht-

ter. Das wichtige Driften ist mit einem Joypad kaum zu dosieren. Dazu nerven die viel zu langen Ladezeiten. Der Sound paßt eher zu den Schlümpfen als zu einem Rennspiel. Wer gern mit kleinen Kisten unterwegs ist, sollte da doch lieber zu *Penny Racers* oder *Street Racer* greifen. **„**



Für Fans enthält das Spiel viel über Ayrton Senna. Das Rennen selber haut Konsolenpiloten nicht um.



**System:** Playstation  
**Spieleart:** Rennspiel  
**Megabit:** CD  
**Hersteller:** Sunsoft  
**Testversion:** Sunsoft  
**Spieler:** 1  
**Features:**  
**Speicheroption, Link**  
**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 6  
**Preis:** ca. 120 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** frei  
**Grafik:** 65%  
**Musik:** 49%  
**Soundeffekte:** 44%

Spiel-späß **63%**

SONY PLAYSTATION

## MAGIE

Entertainment Center

Verkauf von neuen und gebrauchten Spielen!



Wir kaufen Ihre gebrauchten Spiele an!

Telefon: 02066 / 54164 + Fax 54059

Munster Str. 81  
47198 Duisburg-Homberg  
Öffnungszeiten:  
Mo - Sa von 11-21 Uhr

Steinbrinkstr. 255  
46145 Oberhausen-Sterkrade  
Öffnungszeiten:  
Mo - Sa von 11-20 Uhr

## TOP-4

Versand und Laden  
Hackstraße 30  
70190 Stuttgart  
Tel. 07 11-262 42 09

**! ! ! ACHTUNG ! ! !**  
**Super Nintendo, Saturn, Playstation**

Jetzt auch die neuesten PC - Hits!

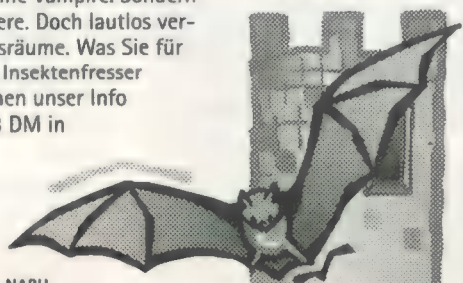
- ★ Die neuesten Games sofort lieferbar
- ★ Jede Menge Importspiele aus den USA + Japan
- ★ Sonderangebote zu Wahnsinnspreisen für alle Systeme
- ★ Ältere Titel zu Minimalpreisen ab 29,- DM
- ★ Rollenspiele u. Strategiespiele, die man sonst vergeblich sucht
- ★ An- und Verkauf von Gebrauchtspielen
- ★ Amerikanische Game-Magazine
- ★ Ehrliche Beratung + Blitzversand



Sonderangebotslisten gegen frankierten Rückumschlag

## TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).



NABU  
Postfach 30 10 54  
53190 Bonn

Telefon:

(02622)83517

Scart-Umschalter

Sind Sie das lästige umstöpseln leid?  
Dann haben wir die Lösung für Sie!!!  
Der RGB-taugliche Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.  
4-fach Umschalter 159,99 DM  
7-fach Umschalter 249,99 DM  
Audio Kabel 2,5m 7,99 DM

### Umbau, Tuning

N64 RGB-Umbau+Hifi+ 99,99 DM  
Booster(TOP Bildqualität)+ 99,99 DM  
USA/Japan Modulkompatibilität 99,99 DM  
Sony Umbau für Importspiele 99,99 DM  
Kein lästiger CD Tausch mehr!!  
Saturn Umbau jpl/engl/dt/50/60 99,99 DM  
SNES 50/60Hz:+Port vergrößern 99,99 DM  
SMD 50/60Hz, japl/engl.Umbau 75,75 DM  
NeoGeo+Cd Samurai+"Schweiß" 99,99 DM  
Neo Geo/Jaguar 50/60 Hz Umbau 75,75 DM



HARDWARE  
SOFTWARE  
SERVICE  
HARDWARE TUNING  
REPAIR-SHOP

## WOLFsoft Anschlußkabel

Sony RGB !NEU! BESSER!! 49,99 DM  
N64 S-VHS Kabel+Hifi 89,99 DM  
Sega Saturn RGB Kabel+Hifi 49,99 DM  
SNES RGB Kabel+Hifianschluß 39,99 DM  
Neo Geo, CD RGB Stereo 49,99 DM  
Mega Drive 1,2,32X RGB Stereo 45,99 DM  
Jaguar RGB Kabel+Hifianschluß 39,99 DM  
Hifi Adapter für RGB Kabel 39,99 DM  
Probleme mit dem Anschluß der Konsole an ihren Monitor ?? Adapterkabel für fast alle Commodore, Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99 DM

### Angebot des Monats:

3 Stck. Mega Drive Spiele 79,99 DM

NEU: Nintendo 64 USA lieferbar

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren

Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583





Aus der Cockpit-Perspektive „lasern“ wir uns die Flugbahn frei



Im Canyon müßt ihr eure Steuerkünste unter Beweis stellen

LucasArts läßt nach erfolgreichen N64-Debüt auch die PlayStation-Besitzer nicht im Regen stehen. Als Raumkavaliere der Rebellenfront müßt Ihr über 15 Missionen absolvieren, die in verschiedene Genrebereiche aufgeteilt sind. Je nach Level variiert die Spielumgebung. Aus der 3D-Perspektive zischt Ihr mit einem X-Wing oder Speeder Bike über verschiedene Planetenoberflächen hinweg, schlingert Euch durch Canyon-Gebiete und liefert Euch erbarmungslose Lasergefechte mit imperialen Abfangjägern. Dabei seht Ihr Euren Fighter wahlweise von hinten, oder blickt direkt aus dem Cockpit. In weiteren Spielstufen seid Ihr zu Fuß unterwegs, um feindliche

## Sternen-Zoff Rebel Assault 2

Basen zu erobern. Dabei dienen statische Render-Kulissen als Gefechtsschauplatz. Da fast die gesamte Spielgrafik auf CD abgelegt ist, beschränken sich die Joypad-Aktionen überwiegend aufs Anvisieren und Abballern von verschiedenen Feindobjekten. Werdet Ihr getroffen, sinkt Eure Schuttschildenergie. Zwischen den Einsätzen wird die Handlung von tonnenweise Filmmaterial untermalt. ws



„Dank qualitativ erstklassiger Videosequenzen und bombastischer Soundeffekte fühlt man sich unversehens in ein Star-Wars-Abenteuer versetzt. Allerdings hätte ich zuvor nicht Shadow of the Empire auf dem N64 spielen sollen. Rebel Assault 2 orientiert sich an dem zwei Jahre alten PC-Original und bietet, abgesehen von einigen

geringfügigen Verbesserungen, technisch keine weltbewegenden Neuerungen. Fast alle Spielsequenzen werden vorberechnet von der CD abgespult, in denen von Euch lediglich einfache Ausweich- und Zielübungen abverlangt werden. Spaß macht's trotzdem: Fetzigste Balleraction steht vor allem in den effektvollen Weltraumschlachten auf der Tagesordnung, während die Bodenmissionen durchgehend einer langweiligen Schießbudengalerie gleichen. Letztendlich laden zwei randvoll gefüllte CD's zum genüßlichen „Lasern“ ein. Die professionelle Präsentation und die durchschnittlichen Shooting-Einlagen lassen allerdings nur beinhardt Star-War-Fans zum wirklich begeisterten Publikum werden.“



Die Bodenmissionen gleichen einer banalen Schießbudengalerie: Ausweichen und Ballern heißt die Devise



Minutenlange Filmsequenzen werden zwischen den Level-Abschnitten dargeboten



Mit dem Falken rasen wir durch einen gefährlichen Tunnelkomplex

**System:** Playstation  
**Spieltyp:** Actionspiel  
**Megabit:** 2 CDs  
**Hersteller:** Factor 5/Lucas Arts  
**Testversion:** MARO  
**Spieler:** 1  
**Features:** Speicheroption, Paßwort, Lightgun-Support  
**Schwierigkeitsgrad:** 5 bis 6  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 16  
**Grafik:** 74%  
**Musik:** 82%  
**Soundeffekte:** 70%



Spiel-spaß **75%**





Von den vier Kameraperspektiven sind Live und Normal am besten



Jeder Spieler verfügt über ein Riesenkontingent an Wurfmöglichkeiten

Nichtmal ein Jahr nach dem ersten Teil hat sich Erstaunliches getan: Derart hochauflösende Grafik gab es bisher in keinem auf Polygonen basierenden Sportspiel zu bewundern. Nicht nur die detaillierte Gestaltung der Spieler fällt sofort ins Auge, deren Animationsphasen sehen dazu noch unglaublich realistisch aus. Eine weitere wesentliche Neuerung ist die Vielzahl an strategischen Elementen. Mit den L- und R-Tasten könnt Ihr Euch jetzt z.B. schneller Freiraum verschaffen bzw. in der Abwehr gezielter zum Steal ansetzen. Während man in manchen Basketball-Simulationen beim Block einfach nur hochspringt, kann der Spieler hier

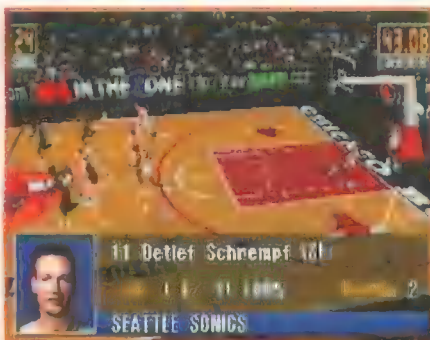
## Gipfelstürmer NBA In The Zone 2



super

Bis auf einen kleinen Schönheitsfehler ist NBA ITZ2 derzeit definitiv das beste Konsolen-Basketballspiel überhaupt. Wer allerdings gerne die Statistiken seiner Spieler verfolgt, was ja über eine ganze Saison hinweg nicht uninteressant ist, der dürfte sich hier ärgern.

auch während des Sprungs gesteuert werden. Außerdem ermüden Eure Mannen diesmal und werden langsamer. Im Hinblick auf die in diesem Punkt überlegene Konkurrenz hat Konami In The Zone 2 ebenfalls einen Season- und Playoff-Mode spendiert, wobei die aktuellen Statistiken aller Mannschaften (inklusive Ersatzspieler) der letzten Saison berücksichtigt sind. Überdies dürft Ihr auch selbst Spieler editieren und per Trade-Option in vorhandene Teams einbauen. ds



Ist die Heimvorteil-Option aktiviert, erhöht sich die Chance der gastgebenden Mannschaft



Geniale Grafik und super Spielbarkeit machen ITZ 2 zur Nummer 1

Im Season-Mode werden nämlich nur die Spielstände abgespeichert und sonst nix. Abgesehen davon und verglichen mit dem ersten Teil spielt sich In The Zone 2 jedoch fantastischer und realistischer, als jedes andere bisher erschienene Game. So können einzelne Spieler wie z.B. Pippen, nur bestimmte und mehr Dunks ausführen, als z.B. Stockton. Zudem klappen einige Moves erst unter besonderen Bedingungen, die abhängig sind von Eurer Position auf dem Spielfeld, der Stärke des Spielers und wie dieser gerade gedeckt wird. Trotz der extrem detaillierten Grafik ist die Spielgeschwindigkeit erfreulich hoch. Auch mit all den neuen und wirklich guten Taktikelementen bleibt ITZ2 aber immer noch eine schnelle, auf Dunk-Action ausgerichtete Simulation.

System: Sony Playstation  
Spieltyp: Basketball  
Megabit: CD  
Hersteller: Konami  
Testversion: Konami  
Spieler: 1- bis 8  
Features: Speicheroption  
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8  
Preis: ca. 110 Mark  
VG-Altersempfehlung: frei  
Grafik: 92%  
Musik: 80%  
Soundeffekte: 78%

Spiel-spall 87%





Eine der wenigen Neuerungen: Snowboard-Rennen in Japan



Für sportliche Duelle eignet sich der Zwei-Spieler-Modus am besten

Mit 2Xtreme geht Extreme Games in die zweite Runde. Wieder handelt es sich um ein sportlich angehauchtes Rennspiel, in dem Ihr per In-Line-Skates, Skateboard, Mountainbike oder (neu) mit dem Snowboard über internationale Strecken zischt. Per Beschleunigungsknopf gebt Ihr Stoff, bis Eure Kraftanzeige im roten Bereich hängt, dann wechselt Ihr in die geduckte Stellung und laßt es mit geringerem Windwiderstand einfach laufen. Das ganze Rennen dreht sich um Punkte. Die scheffelt Ihr für eine gute Platzierung, Stunts im Sprung, das Durchfahren von Toren und das Schubsen von Gegnern. Flitzt Ihr durch ein weißes Tor, erhaltet Ihr ein Extra, mit dem Ihr besser prügelt, weiter

## Antreten und rollen 2Xtreme



Mit dem Feder-Extra seid Ihr zu gewaltigen Sprüngen fähig

Snowboard gefahren. Neben den anwählbaren Charakteren mit ihren Stärken und Schwächen habt Ihr die Möglichkeit, Euren Rennroller selbst zu konfigurieren und auch zu speichern. Wieder dabei ist

auch der Zwei-Spieler-Modus auf horizontal geteiltem Bildschirm. Die gebotene Action und die Computer-Gegner sind in den Optionen zusammen mit der Joypadbelegung und dem Sound einstellbar. Zum Spiel gibt's wie gewohnt Stromgitarre. js



„Na toll, statt dem Liege-Skateboard gibt's jetzt ein Snowboard. Der Charakter-Designer ist bei der großen "Standard"-Auswahl nur be-

dingt wichtig, und den Wegfall von Preisgeldern sowie das damit verbundene Tuning kann ich leider ebenfalls nicht auf die positive Seite verbuchen. Es kommt ja selten genug vor, daß ein Nachfolger spürbar schlechter ist, aber bei 2Xtreme ist genau das der Fall. Daran ändern auch die animierten Viecher in Afrika und die einfallsreichen Snowboard-Strecken nichts. Ich persönlich kann keinen Grund finden, 2Xtreme Extreme Games vorzuziehen. Die Entwickler hätten dem Teil ja wenigstens einen Halfpipe- oder Bowl-Modus verpassen können, in dem man die bonusträchtigen Stunts trainieren kann. Das wäre schon eine echte Verbesserung gewesen (sogar Uniracers auf dem Super Nintendo hatte soetwas). Aber so – greift im Zweifelsfall lieber zu Extreme Games.“



Mit Tunnels und Bauten haben sich die Entwickler im zweiten Teil gründlich ausgelobt

springt, schneller oder unempfindlich gegen Schläge werdet. Im Spiel finden sich 12 Strecken mit den Themen "Las Vegas", "Los Angeles", "Afrika" und "Japan". Dabei sind in Vegas nur In-Line-Skater unterwegs, in L.A. nur Skateboarder, die Biker kurven durch Afrika und in Japan wird



In Afrika weicht Ihr dicken Viechern mit dem Mountainbike aus

System:	Playstation
Spieltyp:	Rennspiel
Megabit:	CD
Hersteller:	Sony
Testversion:	Maro
Spieler:	1 bis 2
Features:	Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	5 bis 8
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	80%
Musik:	69%
Soundeffekte:	60%

Spiel-spaß 65%





In vielen Städten dürft Ihr Kämpfer für Eure Armee anwerben



Der Kampfbildschirm zoomt und rotiert während des Schlagabtauschs

Es gibt also doch noch Zeichen und Wunder. Konami präsentiert auch in unseren Breitengraden sein hochgelobtes Rollenspiel *Suikoden*. Die Adaption einer alten chinesischen Heldensage konnte sich Anfang letzten Jahres in die Japano-Top-Ten mausern. Vor allem das gut durchdachte und leicht verständliche Gameplay fand viele Anhänger bei Rollenspiel-Greenhorns. Die Entwickler scheinen sich dabei sehr stark an *Breath of Fire* fürs Super Nintendo orientiert zu haben. So tragt Ihr als Mini-Sprite durch eine Landschaft, wobei Gegner vorerst unsichtbar bleiben. Erst bei Kontakt mit einem solchen blendet sich der isometrische Polygon-Kampfbildschirm ein, wobei je nach Kampfsituation das Bild

## Massenprügelei *Suikoden* VIDEO CLASSIC

zoomen und drehen kann. Sehr nützlich bei Standardsituationen ist der AI-Modus, bei dem alle Handlungsweisen Eurer Truppe, sei es normaler Angriff, Verteidigung oder Zauberspruch, vom Computer dirigiert werden. Im Verlauf der Handlung stoßen immer mehr Kämpfer zu Euch, die sich gegen Euen Feind, einen herrschsüchtigen Imperator, verschworen haben. 108 sind es an der Zahl, die sich in das neu errichtete Hauptquartier der Rebellentruppen einnisten und diese selbst zur vollwertigen Burg ausbauen. Waffenge-

schäfte, Hotels und andere Institutionen entstehen so nach und nach im Hauptquartier der Rebellen. Von den verfügbaren Charakteren dürft Ihr maximal fünf in Eure Kampftuppe aufnehmen.



„Es ist schon lange her, seit es ein Japano-Rollenspiel zu uns nach Europa verschlagen hat. Mit *Suikoden* hat Konami sich und anderen einen großen Gefallen getan. Nicht nur, daß es eines der er-

sten Japano-typischen Rollenspiele für die Playstation ist, nein, es ist ein wirklich gut gelungenes Werk, das sich durch die spannende und stellenweise rührende Handlung und das übersichtliche Spielsystem auszeichnet. Da kann man getrost darüber hinwegsehen, daß die Grafik für 32-Bit-Verhältnisse etwas bescheiden ausgefallen ist. Die Suche nach den 108 Spielcharakteren (wovon einige jedoch vornehmlich in Läden als Verkäufer agieren) weckt den Jäger und Sammler in jedem rollenspielenden Menschen. Und der Stratege wird ebenfalls seine Freude im Kriegs-Modus haben, bei dem sich die Armeen des Imperiums und der Rebellen gegenüberstehen. *Suikoden* ist zweifellos eines der besten Titel, die seit *Final Fantasy VI* erschienen sind.

Auf der Map bewegt Ihr Euch fort. Später könnt Ihr auch vom Hauptquartier in Städte warpen.



Eure Helden lernen mit der Zeit ebenfalls Zaubersprüche



In Eurer Festung haben es sich einige Kämpfer gemütlich gemacht

**System:** Playstation  
**Spieltyp:** Rollenspiel  
**Megabit:** CD  
**Hersteller:** Konami  
**Testversion:** Archiv  
**Spieler:** 1  
**Features:** Speicheroption  
**Schwierigkeitsgrad:** 7  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** frei  
**Grafik:** 79%  
**Musik:** 89%  
**Soundeffekte:** 67%

Spiel-spaß **86%**





Mit Full-Speed rasen wir durch einen Bilderbuchwald



Hmm, was in dieser idyllischen Almhütte wohl alles vor sich geht?

**E**in etwas anderes Rennspiel hat die relativ unbekannte Softwarefirma UEP-Systems für die kalten Wintertage entwickelt. In *Cool Boarders* dürft Ihr wahlweise als Mann oder Frau mit dem Snowboard über drei schikanenreiche Gletscherbahnen hinwegrasen. Zur Auswahl stehen mehrere Snowboard-Fabrikate, die sich in Geschwindigkeit und Steuerung unterscheiden. Per Knopfdruck führt unser „Coolman“ waghalsige Stunt-Tricks wie z.B. Saltos und Drehungen aus, die das Punktekonto mit einem Sonderbonus bereichern. Die drei unterschiedlich langen Kurse führen Euch durch rutschige Gletschertäler und dunkle Tunnelpassagen, über tückische Eispisten und

## Schneefresser Cool Boarders

enge Bergschneisen hinweg. Ziel ist es, drei abgesteckte „Checkpoints“ innerhalb eines festgelegten Zeitlimits zu durchfahren, ansonsten droht

das weniger erfreuliche „Game Over“. Natürlich werden alle Rekordzeiten in einer Highscore-Liste aufgezeigt und auf Memory-Card gespeichert. ws



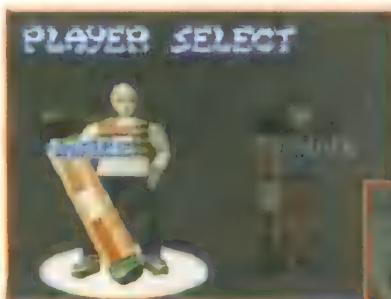
**Oben:** Eine Strecke in der Komplettübersicht.

**Links** darf man sich für einen Snowboard-Crack (Frau oder Mann) entscheiden.



„So beeindruckend schnell und fließend die 3D-Landschaft auch ist, in *Cool Boarders* fehlt einfach die spielerische Substanz. Außerdem stören unschöne Grafik-

fehler den rasanten Tiefflug. Allein die Kombination aus „Checkpoint“-Zeitfahren und dem Zwang einer guten Platzierung, sind motivationstechnisch einfach zu wenig. Einige Spielmodis mehr hätten beileibe nicht geschadet. Zudem wurde auf einen aufwertenden Zweispieler-Modus, sei es nun als Split-Screen oder Link-Lösung, gleich vollkommen verzichtet. Alles in allem wäre *Cool Boarders* sicherlich das richtige Spiel für kalte Wintertage gewesen, wenn sich die Entwickler etwas mehr Mühe gegeben hätten. Die einigermaßen annehmbare Steuerung und die recht nette Idee mit Snowboard als fahrbarer Untersatz, retten UEPs Erstlingswerk vor Schlimmerem. Da fahren wir doch lieber auf ölverschmierten Asphaltstrecken.



Für halsbrecherische „Trick-Stunts“ kassiert unser Akteur eine Menge Bonuspunkte



Auch an eine tückische Höhlenpassage haben die Entwickler gedacht

**System:** Playstation  
**Spieltyp:** Snowboard-Rennspiel  
**Megabit:** CD  
**Hersteller:** UEP-Systems  
**Testversion:** Sony  
**Spieler:** 1  
**Features:** Continue  
**Schwierigkeitsgrad:** 5  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** frei  
**Grafik:** 77%  
**Musik:** 73%  
**Soundeffekte:** 52%

Spiel-spill **60%**





Der wuchtigen Polygon-Masse von Nork sollte man besser ausweichen



Einige der Hintergründe in Tobal No. 1 wirken sehr trist und einfallslos

**P**rügelspiele und Square? Rollenspiel-Enthusiasten schütteln bei dieser Konstellation zuerst ungläubig den Kopf. Doch das Unfaßbare ist bereits geschehen: Mit *Tobal No. 1* feiert der japanische RPG-Gigant seinen glorreichen Beat'em-Up-Einstand. Ihr habt die Wahl zwischen acht Fantasy-Kämpfern, die alle eine bewegte Vorgeschichte aus dem Anime-Bereich besitzen. Jeder der Herausforderer erwartet Euch vor einer anderen 3D-Kulisse. Optisch präsentieren sich die fernöstlichen Martial-Arts-Spezialisten im "nacktem" Polygon-Outfit, was soviel bedeutet, daß die Entwickler auf verzierende Texturen und sonstige Effekt-Haschereien (außer etwas

## Anime-Prügel in 3D Tobal No. 1

ihre Kick- und Faustfähigkeiten, die zu Knochenbrecherischen Kombos ausgebaut werden können. Zudem ließ es sich Square nicht nehmen, einen etwas ungewöhnlichen Rollenspiel-Modus in sein Erstlingswerk zu integrieren.

Mit dem Wunschcharakter Eurer Wahl erforscht Ihr düstere Dungeon-Komplexe, löst kleine Puzzles und duelliert Euch zwischendurch mit hartnäckigen Monster-Kreaturen. **ws**



**„** Squares Prügeldebüt stellt sich der harten 3D-Konkurrenz mit fehlerfreier Optik, ausgetüftelten Charakteren und ausgezeichneter Steuerung. Allerdings ist nicht alles Gold was glänzt: Die makellos präsentierte Polygon-

Technik in allen Ehren, *Tobal No. 1* erreicht bei weitem nicht die spielerische Brillanz eines Tekken 2 oder Virtua Fighters 2. Das Mini-Rollenspiel mit leichtem Prügeltouch ist sicherlich ein netter Einfall, trägt aber wenig zur dauerhaften Spielspaß-Unterhaltung bei. Leicht ausführbare Special Move-Manöver und effektvolle Kombo-Variationen erleichtern Anfängern den problemlosen Beat'em-Up-Einstieg. Profis hingegen erreichen innerhalb kürzester Zeit die finale Stage und haben somit keinen großen Anreiz mehr, ihr spielerisches "Können" fortführend unter Beweis zu stellen. Fazit: Square ist ohne Zweifel auf dem richtigem Weg, auch in diesem Genre ein Meister seines Faches zu werden, allerdings bedarf es hierzu noch etwas mehr an spielerischer Feinarbeit. **„**



Oben: Ein Intro darf bei keinem PS-Spiel fehlen.

Links: Mit harter Schlagpower werden die Gegner auf die Matte geschickt.



Auch im Quest-Modus dürft Ihr Eure Kampfeskraft unter Beweis stellen

Gouraud-Shading) vollkommen verzichtet haben. Dafür kommen Genreliebhaber erstmals in den Genuß von grenzenloser Bewegungsfreiheit. Das heißt, Ihr könnt in alle Richtungen der Arena laufen, um den Gegner mit einem Angriff aus dem Hinterhalt zu überraschen. Schlagtechnisch verlassen sich die Recken auf

**System:** Playstation  
**Spieletyp:** 3D-Beat'em-Up  
**Megabit:** CD  
**Hersteller:** Square  
**Testversion:** Archiv  
**Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** Continue  
**Schwierigkeitsgrad:** 3 bis 4  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 12  
**Grafik:** 76%  
**Musik:** 70%  
**Soundeffekte:** 67%

**Spiel-späß** 75%





Die hübschen Endgegner umkreist Ihr unter heftigem Beschuß



Ob in oder auf dem Rohr, in Nanotek Warrior regiert der Speed

Der Einstiegstitel vom Te-tragon-Team arbeitet mit einem fast neuen Spielprinzip. "Fast", weil man sich doch öfter an *Tempest* und Konsorten erinnert fühlt. Ihr zischt mit einem Gleiter über die Oberfläche oder die Innenwand eines gewundenen Rohres und ballert auf abstrakte Polygonfeinde. Hindernissen weicht Ihr dabei entweder durch Lenken aus (das Rohr wird dabei unter Euch gedreht) oder Ihr überspringt sie. Das Spiel läuft mit Auto-Scrolling, wobei Ihr allerdings die Geschwindigkeit per Steuerkreuz etwas variieren könnt. Durchfahrt Ihr eine gelbe Zone, zeigt Euch ein Quittungston das Passieren des Rücksetzpunktes an. Ein blauer Ring steht für den Anfang einer High-Speed-Zone.

Irgendwie anders

## Nanotek Warrior

Wer getroffen wird oder ein Hindernis mitnimmt, verliert Energie, die sich durch das Aufsammeln von gelben Münzen aber wieder auffrischen läßt. Für die dickeren Zwischen- und Endgegner gibt's auch Extrawaffen, die Ihr in Form von roten Medallien findet. Nach jedem Spielabschnitt mit Endgegner soll's ein kurzes Paßwort geben, gespeichert wird nicht. Zum Spiel tönt schicke Techno-Mucke. js



geht so

„Gut und schön, ein Baller-Rennspiel in den Mikrokosmos zu verlegen ist noch neu. Auch die Aufmachung von *Nanotek Warrior* wirkt innovativ. Die verdammt flotte und flüssige Grafik täuscht zudem meist darüber hinweg, daß nur relativ wenige Polygone über den Bildschirm gescheucht werden. Mit fetzi-

gem Techno-Sound, hübschen Lichteffekten und wechselnden Level-Designs wird aber stets für Unterhaltung gesorgt. Dennoch fehlt einem aber nach etwa vier Levels etwas die Abwechslung. Außerdem macht der Schwierigkeitsgrad in Level sieben einen gewaltigen Sprung nach oben. Dann hat man kaum noch eine Chance, das Spiel mit Geschicklichkeit zu meistern. Mit Hüpfen und schrägen Schüssen kann man zwar vielen Problemen aus dem Weg gehen, immer reicht das aber auch nicht. Im Vergleich zu den Levels sind die Endgegner zu leicht zu knacken. Ohne Zwei-Spieler-Option und mit dem hohen Frustrationsfaktor eignet sich *Nanotek Warrior* nur für notorische "Durchbeißer". Die Grafik ist zwar sehenswert, aber dafür gleich wieder 120 Mark? „



Mit Action und Lichteffekten wurde bei der Entwicklung nicht gerade sparsam umgegangen



Diese gelbe Zone markiert einen der vielen Rücksetzpunkte



Mit enormen Sprüngen weicht Ihr festen Hindernissen aus

**System:** Playstation  
**Spieleart:** Action-Rennspiel  
**Megabit:** CD  
**Hersteller:** Virgin  
**Testversion:** Virgin  
**Spieler:** 1  
**Features:** Paßwort  
**Schwierigkeitsgrad:** 5 bis 8  
**Preis:** ca. 120 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** frei  
**Grafik:** 71%  
**Musik:** 74%  
**Soundeffekte:** 60%

Spiel-  
spas 61%





Eine Napalm-Bombe und in Tokios Tunneln brennt die Luft...



Der dicke Warthog hält (und teilt) einiges aus – Pech für Bigfoot

Es darf wieder gefeuert werden. Ihr erinnert Euch an den ersten Teil? Es ging darum, alle Gegner innerhalb eines Areals niederzumachen. Dazu sitzt Ihr in abgefahrenen Karossen und freut Euch über auflesbare Extrawaffen. Die reichen vom "normalen" Flammenwerfer über die allseits beliebte Homing Missile bis hin zum Eiswürfelstrahl, der Eure Gegner kurzzeitig einfriert. Erstmals findet Ihr im zweiten Teil eine kleine Special-Power-Leiste. Mit der dort geladenen Energie könnt Ihr mit der richtigen Tastenkombination Specials ausführen, ohne sie extra aufsammeln zu müssen. Die Gegner aus dem ersten Teil sind wieder mit von der Partie (teilweise mit anderen Kisten) und es kamen sogar einige

## Nachgeschürt Twisted Metal 2

neue dazu. Das Spiel bietet drei Modi: Duell gegen den Computer, gegen einen Mitspieler auf Split-Screen und das Tournament. Hier macht Ihr wie gewohnt alle anderen nieder und rückt ins nächste Szenario vor. Als kleines Bonbon dürfen sich auch zwei Spieler gleichzeitig mit dem Rudel der Feinde beschäftigen. Die Zahl der Gegner richtet sich nach dem eingestellten Schwierigkeitsgrad. Zum Spiel

gibt's krachige Soundeffekte und gemischten, harten Sound. Die Memory-Card wird nicht unterstützt, dafür gibt's ein kurzes Paßwort. js



„Allzuviel hat sich an Twisted Metal 2 nicht geändert. Nach wie vor wird wenig Wert aufs Fahren, dafür aber umso mehr aufs Ballern

gelegt. Dazu wurde die Grafik etwas verbessert. Mit Extra-Generatoren und zerballerbaren Objekten ist die Innovation der Entwickler anscheinend auch schon wieder weitgehend erschöpft. Auch die neuen Perspektiven sind meiner Meinung nach nicht gerade eine Verbesserung. Der zweite Teil ist nicht schlechter als der erste, es gibt dennoch das große "aber": Twisted Metal 2 hat gegenüber dem Vorgänger nicht genügend Neues zu bieten, um einen Kauf lohnenswert zu machen, wenn der erste Teil bereits im Schrank steht. Wer allerdings ein fetziges Action-Spiel sucht und den ersten Teil noch nicht besitzt, sollte zum Update greifen. Zu zweit macht das Teil (wie schon damals) immer noch den meisten Spaß.“



Drei verschiedene Kameraperspektiven stehen zur Wahl. Links: Der maximale Zoom-Out.



Der abgefahrne Axel gehört zu den neuen Charakteren



Im Zwei-Spieler-Modus bestimmt ihr die Action selbst (Gib ihm!)

**System:** Playstation  
**Spieletyp:** Action-Rennspiel  
**Megabit:** CD  
**Hersteller:** Single Track/  
Sony  
**Testversion:** Maro  
**Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** Paßwort  
**Schwierigkeitsgrad:** 5 bis 8  
**Preis:** ca. 120 Mark

**VG-Altersempfehlung:** ab 18

**Grafik:** 75%

**Musik:** 73%

**Soundeffekte:** 67%

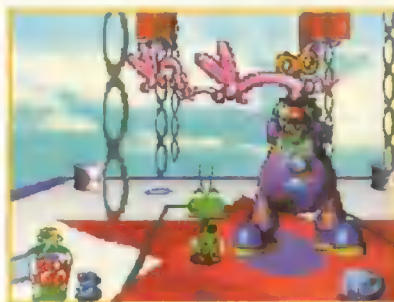
Spiel-  
spaß **70%**





Der einarmige Bandit verspricht Bonus-Leben und Bug Juice

Als Saturn-Besitzer hatte man es im letzten Jahr nicht gerade leicht, besonders, wenn man auf Jump'n Run steht. Für die Playstation gab es Pandemonium, Crash Bandicoot und weitere Toptitel, aber Saturn-Fans blickten in die Röhre. Das Warten hat jedoch ein Ende, denn mit Bug Too veröffentlicht Sega endlich den langersehnten Nachfolger zu einem der witzigsten Spiele des Jahres 95. Mit seinen beiden Kollegen Maddog und Superfly darf sich Bug wieder druch sechs sehr abwechslungsreich gestaltete Filmkulissen kämpfen. Dabei veralbern die Entwickler wiederum große Hits der Filmgeschichte, wofür „Lawrence of Arachnia“, „Weevil Dead 2“ und „AD4-An-



Oben: Superfly im Kampf mit den Drehwürmern

Links: Der Clown ist einer der Endgegner

tennae Day“ stehen, wird wohl auch der größte Movie-Laie herausfinden. Die drei Hauptfiguren unterscheiden sich nur durch ihr Aussehen, alle drei beherrschen die gleichen Kunststücke. Per Knopfdruck läuft Euer Held jetzt auch durch die Stages und kann sogar kurzzeitig in der Luft schweben. Ihr verteidigt Euch



Von alle Seiten jagen Euch die blauen Hornochsen

## Bug to the Future Bug Too! CLASSIC



mit bunter Spucke, die Ihr erstmal finden müßt. In den vielen Bonus-Stages sammelt Ihr möglichst viele Oscars auf, für zehn Stück gibts jeweils ein Extra-Leben. rz



„Aufgrund der Kundenkritik wegen des hohen Schwierigkeitsgrades wurde Bug Too von den Entwicklern im Vergleich zum Vorgänger deutlich entschärft. Der Levelaufbau ist zwar noch genauso happig, Ihr findet jedoch viel

mehr Extra-Leben, und die einzelnen Stages wurden deutlich kürzer gehalten. Den neuen Charakteren hätte man vielleicht individuelle Eigenschaften verpassen sollen, denn jetzt ist es eigentlich egal, wen man steuert. Die Animation der Gegner gehört wieder zum Besten und Witzigsten, was es auf dem Jump'n-Run-Sektor gibt. Grafisch hat die Fortsetzung im Vergleich zum Original kaum zugelegt, wie man überhaupt feststellen muß, daß sich die Programmierer vielleicht doch zu sehr am bewährten Original orientiert haben. Ein paar neue Ideen hätten Bug Too sicher gutgetan. Trotzdem lohnt sich der Kauf von Bug Too für alle Saturn-Besitzer, wer weiß schon, wann das nächste gute Jump'n Run für Segas 32-Bitter kommt.“

**System:** Saturn  
**Spieletyp:** Jump'n Run  
**Megabit:** CD  
**Hersteller:** Sega  
**Testversion:** Sega  
**Spieler:** 1  
**Features:** Continue, Speicheroption  
**Schwierigkeitsgrad:** 6  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** frei  
**Grafik:** 77%  
**Musik:** 67%  
**Soundeffekte:** 71%

Spiel-  
spass **84%**



Jacques Bugteau präsentiert den Kettensägenhai





Mit schwungvoller Igel-Rolle macht Sonic jeden Gegner platt



Liefert Ihr hier die Vogelschar ab, öffnet sich das zur nächsten Ebene

**D**r. Robotniks macht erstmals auf dem Saturn Ratz und mopste sich zum 32-Bit-Einstand erneut die begehrten Chaos-Edelsteine. Zu allem Überdruß entführte der verrückte Wissenschaftler noch eine komplette Vogelschar, die er in bizarre Robotergeschöpfe verwandelt hat. Klar, daß sich Sonic sofort auf den Weg macht, um seinen Tierfreunden aus der Patsche zu helfen. *Sonic 3D* besteht aus insgesamt sechs Hauptwelten mit jeweils drei Unterzonen. Die isometrisch dargestellten Terrains scrollen in alle Richtungen und sind grafisch völlig unterschiedlich gestaltet. Mit gekonnter Igel-Rolle werden die verwandelten Robotnik-Schergen zu Schrott verarbeitet. Jeder zerstörte

Feind hinterläßt nach dem Ableben einen kleinen Piepmatz, der sich aus Dankbarkeit an Sonics Fersen heftet. Berührt unser Stacheltier einen Gegner, verliert er nicht gleich sein Leben, sondern opfert alle mühsam eingesammelten Goldringe. Zum Glück trifft Ihr unterwegs auf alte Bekannte wie Knuckles oder Tails, bei denen Ihr die gesammelten Ringe zwischenlagern könnt. Habt Ihr dann in einem Abschnitt mehr als 50 Goldringe zusammen, gibt's zur Belohnung eine Bonus-Stage. **ws**

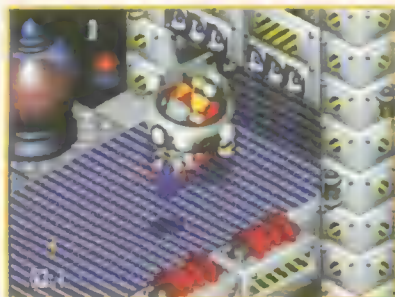
## Blast Sonic 3D



**gut**

**„** Zugegeben, *Sonic 3D Blast* (so der offizielle Titel) spielt sich genauso schön wie seine Modulvorgänger. Allerdings hat Segas Kultmaskottchen in der dreidimensionalen Erscheinungsform einiges von seiner berühmten "Hochgeschwindigkeitsdramatik" eingebüßt. An der technischen Präsentation gibts nichts zu meckern. Gleich am Anfang werdet Ihr mit einem minutenlangen

Render-Vorspann und fetzigen Sound-Rhythmen auf das dreidimensionale Stacheltier-Abenteuer eingestimmt. Die Entwickler haben wieder einiges an Einfallsreichtum bewiesen und bieten durchgehend unterhaltsame Jump'n'Run-Kost der gehobenen Klasse. Die Idee mit den hinterherwatschelnden Piepmätzen und das komplexe Level-Design halten die Motivation recht lange frisch. Jeder der Themen-Schauplätze ist beachtlich groß und verlangt zudem noch nach etwas strategischem Denken. Sega hat ein klar überdurchschnittliches Hüftspiel abgeliefert, das sowohl grafisch als auch spielerisch überzeugend in Szene gesetzt wurde. Wer des in die Jahre gekommenen Igel-Helden noch nicht übertrüssig ist, sollte mal einen **„**



Bevor es in den nächsten Level weitergeht, müßt Ihr noch Dr. Robotniks aus dem Weg räumen



Die komplette *Sonic 3D*-Welt im Gesamtüberblick

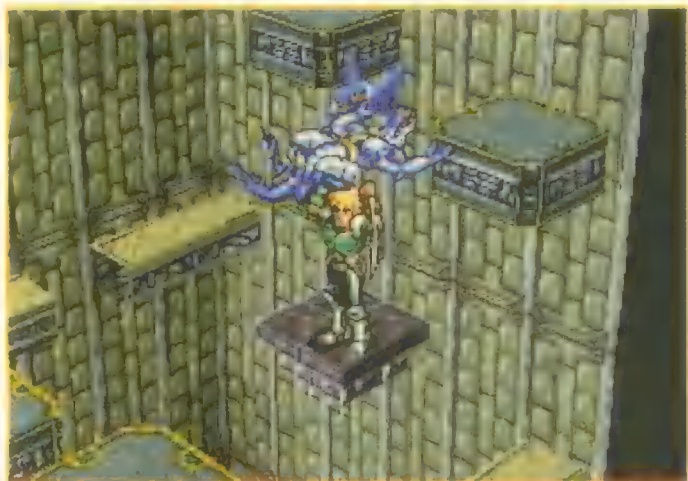


In den Bonus-Stages rast Sonic einen Highspeed-Parcour entlang

**System:** Saturn  
**Spieletyp:** 3D-Jump'n'Run  
**Megabit:** CD  
**Hersteller:** Sega  
**Testversion:** Sega  
**Spieler:** 1  
**Features:** Paßwort, Save  
**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 5  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** frei  
**Grafik:** 70%  
**Musik:** 71%  
**Soundeffekte:** 70%

**Spiel-spill 70%**





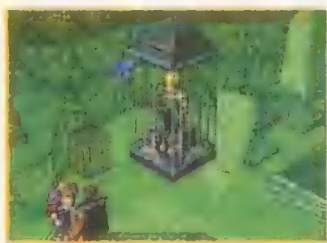
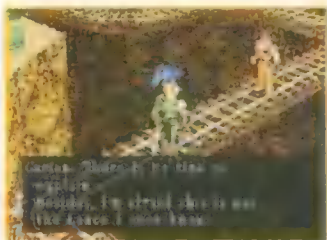
Hier müßt Ihr mit etwas Ballast Eure Hüpfkunst zum besten geben



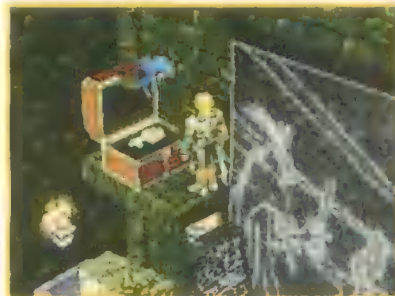
Kämpfe werden grundsätzlich im Beat'em Up-Style ausgefochten

Vor mehr als vier Jahren präsentierte Climax Landstalker, ein Mega-Drive-Action-Adventure, das in einer vollkommen isometrischen Welt spielte. *Dark Savior* ist sowohl spielerisch als auch von der Grafik her der regelrechte Nachfolger dieses Klassikers. Auch hier führt die Geschichte durch eine völlig isometrische Landschaft, nur mit dem Unterschied, daß sie aus Polygonen besteht. Während des Spiels läßt sich die Perspektive durch die L/R-Tasten kurzzeitig drehen, um hinter verdeckte Stellen oder Hindernisse zu sehen, doch ansonsten bleibt sie fest fixiert. Den Helden müßt Ihr somit nach wie vor „schräg“ durch die einzelnen Stages lotsen. Unge-

## Schräge Sicht Dark Savior



Der Pharaonen-Level gehört zu einer der schönsten Stages. Ihr seid ständig auf der Suche nach versteckten Schlüsseln.



wöhnlich ist bei diesem Action-Adventure, daß Kämpfe grundsätzlich rundenweise geführt werden. Das bedeutet: trefft Ihr auf einen Gegner, müßt Ihr ähnlich wie bei einem Beat'em Up zwei von drei Runden gewinnen, wobei Eurem Helden auch Special Moves zur Verfügung stehen. Die Hauptaufgabe besteht wie

beim Vorgänger darin, rätsel- und puzzelartige Stages zu meistern. Fingerspitzengefühl, und logisches Denken sind somit Voraussetzung für diesen Landstalker-Nachfolger. tet



super

„Genau so habe ich mir einen Landstalker-Nachfolger auf dem Saturn vorgestellt: rätsellastig, actiongeladen und verflxt fingerbrecherisch. Was natürlich zur Folge hat, daß man ständig dazu genötigt wird, das Joy-

pad an die Wand zu werfen und zu schwören, nie mehr ein Videospiel anzurühren. Doch 30 Sekunden später findet man sich wieder in der faszinierenden Welt von *Dark Savior*. Klar, man hätte die Grafik etwas spektakulärer gestalten (bzw. die Perspektive wenigstens frei veränderbar machen) und die Steuerung einfacher konzipieren können, doch angesichts des ausgeprägten und abwechslungsreichen Spielkonzepts überwiegt immer der Spaßanteil. Auch wenn man ein Duell verlieren sollte, gibt es meistens statt einem Game Over Verzweigungen in der Story. Insgesamt fünf parallel ablaufende Handlungen stehen Euch dabei zur Verfügung. Doch welchen Weg Ihr einschlagt entscheiden nur die Kampfresultate.“



Vorsicht, Ägypten: Die Löwen-Sphinx wacht über eine Schatztruhe

**System:** Saturn  
**Spieltyp:** Action Adventure  
**Megabit:** CD  
**Hersteller:** Sega  
**Testversion:** Sega  
**Spieler:** 1  
**Features:** Speicheroption  
**Schwierigkeitsgrad:** 7  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** frei  
**Grafik:** 72%  
**Musik:** 75%  
**Soundeffekte:** 72%

Spiegel  
 84%





Jeder General kann mit max. 100 Soldaten in den Kampf ziehen



Auf der großen Gesamtmap dirigiert Ihr Eure einzelnen Truppen

Massenschlächterei

## Dragon Force



Die Zeiten, als man in einem Strategiespiel vornehmlich schachfigurenartige Sprites hin- und herschob und irgendwelche Ziffern voneinander subtrahierte, scheinen nun endgültig vorbei zu sein. In dem Fantasy-Streifen *Dragon Force* geht es etwas lebhafter zu als bei anderen Artgenossen dieses Genres. Zu Beginn müßt Ihr Euch für einen der insgesamt sechs Helden entscheiden, die jeweils ein Königreich auf dem Kontinent Legendra repräsentieren. Jedem dieser Helden unterstehen jeweils drei Heerführer, die dann strickt einer Storyline folgend, durchs Land ziehen, um Städte und Burgen zu erobern. Euer Hauptziel ist es, die Ländereien der Mitstreiter einzunehmen und Legendra zu ver-

einen. Doch dies geschieht nicht ohne Reibereien, denn die anderen haben genau dasselbe im Sinn. Und hier beginnt auch der turbulenteste Part. Treffen zwei verfeindete Parteien aufeinander, schaltet sich ein Kampfbildschirm ein, worin sich mitunter 202 Figurensprites gegenseitig die Köpfe einrennen. Wenn noch dazu Special Moves und Zaubersprüche ins Spiel kommen, kann es durchaus in ein optisches Chaos ausarten. tet



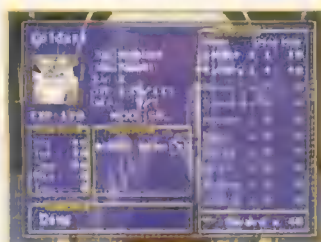
super

„Als ich *Dragon Force* vor über einem Jahr zum ersten Mal spielte, konnte ich mich vor Begeisterung kaum halten. Normalerweise schalte ich bei solchen Spielen den Kampfbildschirm komplett aus. Doch die liebevoll gestalteten und für Strategiespielverhältnisse ungewöhnlich groß gezeichneten Charaktere lassen so etwas gar

nicht zu. Nahezu jeder der 120 Heerführer besitzt einen individuellen Charakter. Das anfangs recht verwirrende Spielsystem hat man spätestens nach 30 Minuten im Griff. Vielleicht hätte man die Liste der Heerführer praktischer gestalten können, indem man sie mit einer Suchfunktion ausgestattet hätte. Bei dieser immensen Anzahl wirkt die Sucherei etwas ermüdend, besonders wenn man einer bestimmten Person einen Orden verleihen oder einfach nur den Status abfragen möchte. Überdies bietet die Multistory relativ wenig Abwechslung, da am Ende die Handlung sowieso zusammenläuft. Hat man eine der insgesamt sechs Story-Varianten durch, kommen noch zwei weitere hinzu, wobei man u.a. den ersten Boßgegner Goldark als Haupthelden anwählen kann. „



Der Anführer der Truppe beherrscht als einziger Special Moves und Zaubersprüche



Zu jeder Charaktere gibt es umfassende Daten und Infos



Das Kampfgetümmel artet meistens in ein Massenspektakel aus

System: Saturn  
 Spieletyp: Strategiespiel  
 Megabit: CD  
 Hersteller: Work. Designs  
 Testversion: Work. Designs  
 Spieler: 1  
 Features: Speicheroption  
 Schwierigkeitsgrad: 6  
 Preis: ca. 100 Mark  
 VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 79%  
 Musik: 68%  
 Soundeffekte: 56%



Spiel-spill **85%**





Lichteffekte im Überfluß gibt es nur bei der PlayStation „X3“-Version



Saturn-Besitzer müssen sich mit der Jaguar-Fassung begnügen

Mit dem aufpolierten Automatenklassiker *Tempest 2000* hatte Atari seinerzeit den größten Hit für sein mittlerweile ausgestorbenes Jaguar-Baby gelandet. Interplay zögerte nicht lange und schnappte sich die Lizenzrechte des aufgebohrten Oldie-Knallers. Für den Saturn beließ man es bei der Jaguar-Fassung, lediglich die Sony-Umsetzung erfuhr eine optische Frischzellenkur und trägt deshalb den Namenszusatz „X3“. Spieltechnisch hat sich wenig verändert: Ihr steuert ein klammerförmiges Raumschiff auf einer netzartigen Vektor-Fläche (Rechteck, Quadrat, Würfel) entlang und müßt versuchen, die aus dem Zentrum herannahenden Angreifer mit

gezielten Lasersalven zu eliminieren. In *Tempest 2000* stehen Euch insgesamt vier verschiedene Spielvarianten zur Auswahl. Wer's nostalgisch liebt, versucht sich an der unveränderten Originalversion. Die „Tempest Plus“-Variante ist eine Mischung des Urahns mit neuen Features. Zu guter letzt gibt es noch einen „Duell“-Modus, in dem Ihr zu zweit gegeneinander antreten könnt. Bei der Playstation-Version

*Tempest X3* sind zahlreiche neue Gegner und Waffenarten mit von der Partie, die mit morphenden Farb- und Lichteffekten präsentiert werden. ws



gut

„Der Playstation-Version merkt man deutlich die Überarbeitung an: Solch ein abgefahrenes Farbenspektakel gab es selten in einem Actionspiel zu sehen. Saturn-

Besitzer bekommen zum Ausgleich eine gelungene 1:1-Umsetzung des hochgelobten Jaguar-Originals geliefert. An der Faszination des simplen Shooting-Prinzips hat sich in beiden *Tempest*-Interpretationen nichts geändert. Wer gute Reaktionen hat, ballert sich voller Inbrunst durch über 90 hektische, aber höchst spannungsgeladene Level. Die Grafik ist sicherlich nicht das, was viele von 32-Bit-Konsolen erwarten. Trotzdem macht es einfach einen Heidenspaß, sich die Seele aus dem Leib zu ballern, auch wenn's auf die Dauer zu langweilig erscheinen mag. Simple Unterhaltungskost eben, die dennoch fesselt. Während der Alien-Scharmützel werden Eure Ohren mit hervorragend gelungenen Techno-Kompositionen verwöhnt. „



Im Zweispieler „Duell“-Modus wird in beiden Tempest-Versionen der Bildschirm vertikal gesplittet



Der Spielmodi „Tempest-Plus“ schaffte es leider nicht mehr in die Playstation-Variante



Während der Lasergefechte werden coole Sprüche eingeblendet

**System:** Saturn/Playstation  
**Spieltyp:** Shoot'em-Up  
**Megabit:** CD  
**Hersteller:** Interplay  
**Testversion:** Interplay  
**Spieler:** 1 bis 2  
**Features:**  
 Memory Card-Save  
**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 5  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 12  
**Grafik:** PS 75/SAT 70%  
**Musik:** 82%  
**Soundeffekte:** 72%

Spint-  
 spiel **75%**





Innovativ: Die rot-blaue Linie markiert die First Down-Zone



Übersichtlich: Bei Pässen wird die Flugbahn des Balles angezeigt

Die alljährliche Football-Saison neigt sich dem Ende entgegen und termingerecht schickt Sega auch eine Silber-scheiben-Variante dieser ur-amerikanischen Sportart in die Welt hinaus. In *NFL '97* durchstreift Ihr so die vergangene 96er Saison mit allen vertretenen Mannschaften samt aktueller Spielerdaten. Zunächst jedoch dürft Ihr im Optionsmenü die Angriffs- und Verteidigungsformationen feinjustieren und die sog. Audibles definieren. Gleich nach dem Kickoff werdet Ihr einige Neuerungen in diesem Spiel vorfinden. Die herausragenden Merkmale dieser 97er Variante von *NFL* sind die grafischen Linien, die die Flugbahn des Balles oder die nächste First-Down-Linie optisch markieren.

## First Down NFL 97

Letzteres zeigt sich sehr nützlich, da man in jeder Spielsituation weiß, bis wohin man den Ball tragen bzw. werfen muß. Dadurch fällt die Wahl des nächsten Spielzuges leichter. Seltsamerweise bleibt im Auswahlmenü für den nächsten Spielzug die Auswahl des

Computers immer sichtbar, so daß man genau im Bilde ist, aus welchen drei Spielzügen der Gegner im nächsten Turn wählen wird.



Die Spielzugauswahl des Gegners bleibt sichtbar

Football-Simulationen häufen sich erfahrungsgemäß am Ende des Jahres. *NFL '97* ist ebenfalls ein Football-Spiel, das auf authentische Daten von aktuellen Profi-Spielern basiert. Dadurch ist es möglich, realitäts-

nahe Spiele auf dem Monitor auszutragen. Doch *NFL '97* kommt auch denen entgegen, die zwar Football mögen, aber noch nicht so versiert auf diesem Gebiet sind. Die optischen Markierungen auf dem Spielfeld sind ein gutes Beispiel dafür. Dadurch erleichtert es auch für den Anfänger den Einstieg in die virtuelle NFL-Welt. Die First-Down-Markierung beispielsweise ist eine solche nützliche Hilfe, da man immer im Bilde ist, wohin der Ball bewegt werden muß bzw. wohin er nicht gelangen darf. Auch der relativ niedrige Schwierigkeitsgrad beweist, daß Sega mit *NFL '97* die Football-Muffel aus der Reserve locken will. Wer sich vorgenommen hat, sich dieses Jahr mit dieser Sportart anzufreunden, wird einen leichten Einstieg haben.



Einzelne Spielzüge können hier modifiziert werden



Die Seitenlinien-Ansicht eignet sich nur bedingt bei Laufspielen

System:	Saturn
Spielertyp:	Football-Simulation
Megabit:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Spieler:	1 bis 8
Features:	Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 8
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	58%
Musik:	52%
Soundeffekte:	59%

Spiele-  
spall **69%**





In den  
Boßkämpfen und  
Zwischensequenzen  
dominiert geniale Grafik



Kleiner Übersetzungsfehler oben links: „Confused“ auf Japanisch

## Neue Romantik Terranigma



Lange genug hat's ja gedauert, nun gibt es endlich einen mehr oder weniger offiziellen Nachfolger für *Zelda 3: A Link To The Past* auf dem Super Nintendo. „Weniger“, weil *Terranigma* nicht aus den Nintendo-Labors, sondern von Enix stammt. „Mehr“, weil Nintendo das Teil höchstselbst vertreibt und sich auch um die Werbung kümmert. Bei *Terranigma* handelt es sich um ein Action-Adventure mit viel Story, einer Menge Rätseln sowie vielen versteckten Extras – wie *Zelda 3* eben. Daß es sich dabei um ein Rollenspiel handelt (wie Nintendo in seinen Werbespots behauptet), stimmt nicht ganz. In den Echtzeit-Kämpfen werden zwar Hitpoints gezählt und die Fähigkeiten des Helden steigen mit zunehmender Erfahrung, Ihr scharft jedoch keine Rollenspiel-typische Party um Euch. Im Krieg der Mächte wurde al-

les Leben auf der Erde ausgelöscht und die Kontinente versanken im Meer. Lediglich in einer riesigen Höhle unter der Erde existiert noch ein kleines Dorf. Von hier stammt der Held, der allerdings durch seine Neugier auch alle Dorfbewohner (außer dem Weisen) einfriert. Eure erste Aufgabe ist das Meistern von fünf Türmen (bzw. das Bekämpfen der dort ansässigen Gegner). Dadurch

werden schon mal die fünf Kontinente neu erschaffen und die Dorfbewohner aufgetaut. Danach gelangt Ihr auf die Oberwelt, wo Ihr durch das Besiegen diverser Endgegner zuerst die Pflanzen, die Vögel, die Tiere und zuletzt die Menschen wiederbelebt. Wie schon erwähnt, geht es dabei nicht nur um rüdes Kloppen mit immer neuen Waffen, sondern Ihr stoßt oft auf Rätsel-

oder Geschicklichkeitseinlagen (wenn Ihr beispielsweise ein Löwenkind aus einer Schlucht retten müßt). Nach der Belebung der Oberwelt ist das Spiel noch nicht vorbei. Weil Ihr schon einmal dabei seid, bekämpft Ihr auch gleich noch die übelsten Bösewichte, die sich nun wieder auf der Erde tummeln. An bestimmten Stellen – meist zu Anfang eines Levels – könnt Ihr abspeichern, wobei sich das Modul um drei Speicherplätze kümmert. Zum Abenteuerspiel gibt's wunderschöne Musik, die von getragenen Weisen bis zu orchesterlichen Stücken reicht. Als Anleitung dient übrigens der detaillierte und übersichtliche Spieleberater, der jeder Packung beiliegt. js



super

„Wer ein paar Spiele von Enix kennt, wird schnell den typischen Stil in *Terranigma* wiedererkennen. Mich hat's stellenweise sogar etwas an *Evo* erinnert. Die Story, in der der Held sein geliebtes Mädel zurückläßt, weil er ja die Welt retten muß, geht richtig ans Herz, und auch der weitere Ablauf hat immer wieder wunderschöne Elemente zu bieten. Im direkten Vergleich zu *Zelda* ergeben sich

*Terranigma* ist ein Adventure mit Rollenspielanteilen. Der Held ist über die gesamte Distanz trainierbar.



Für diesen Schrein müßt Ihr vier Tierseelen einfangen



Die Möwen spielen Lufttaxi und bringen Euch überallhin



etliche gravierende Unterschiede. Daß der Held trainierbar ist, würde ich noch als "kleinen Unterschied" einstufen. Die Unterteilung des Spiels in größere und kleinere Abschnitte ist allerdings ein Punkt, der Terranigma den Zelda-typischen Charme nimmt. Es gibt zwar auf der Oberwelt auch viel zu entdecken. So stimmungsvoll und ausgeklügelt wie Hyrule, ist sie aber in Terranigma nicht. Mir fehlt etwas Bewegungsfreiheit und auch das Erforschen der Umgebung kommt etwas zu kurz. Technisch gibt's an Terranigma nichts zu rütteln. Das Spiel bietet massenhaft traumhaft schöne Grafiken, Freund und Feind sind putzig animiert und die Zwischensequenzen könnte man schon fast als "Videospielkunst" einstufen. Dazu ist Terranigma auch für eingefleischte Adventure-Fans umfangreich genug; der stetig steigende Schwierigkeitsgrad



Waffen, Panzer und Magie verwaltet Ihr in einer geräumigen Box

läßt in den Kämpfen keine Langeweile aufkommen. Die Idee mit der Schachtel, in die Ihr kriechen könnt, um Euer Inventory zu verwalten ist zwar etwas abgefahren, aber tauglich. Da es hier auch mehr zu "verwalten" gibt, als in Links Rucksack, gestaltet sich das Ganze natürlich etwas aufwendiger, aber der Spielspaß wird durch das Herumklicken in

den einzelnen Räumen der Schachtel nicht getrübt. Etwas nervig ist die Tatsache, daß Ihr während der Einblendung von Meldungen (z.B. "Level Up") zwar gelähmt seid, die Zeit im Spiel aber weiterläuft. Da Extras nach wenigen Sekunden verschwinden, entgeht Euch so das mühsam erkämpfte Goodie, ohne daß Ihr etwas dagegen unternehmen könnt.

Ansonsten hat mir Terranigma prima gefallen. Mit derart hochwertigen Spielen wird für die Super-Nintendo-Besitzer doch mal richtig was getan. Wie dem auch sei, Zelda 4 ist's nicht geworden, dennoch ist Terranigma ein würdiger Nachfolger. Kurz – ein traumhaft schönes Videospiel eben.

**System:** Super Nintendo  
**Spielertyp:** Action-Adventure  
**Megabit:** 32  
**Hersteller:** Enix/Nintendo  
**Testversion:** Nintendo  
**Spieler:** 1  
**Features:** Speicheroption  
**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 7  
**Preis:** ca. 130 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** frei  
**Grafik:** 81%  
**Musik:** 76%  
**Soundeffekte:** 74%

**Spiel-spaß** 85%

SUPER NINTENDO

## Ausstellung für Computer, Software und Elektronik

Mit Jahr für Jahr rund 80.000 Besuchern ist die HobbyTronic Computerschau die erfolgreichste Special-Interest-Ausstellung der Branche, zu der jedermann Zutritt hat.

Mit über 200 Ausstellern wendet sich diese junge und doch älteste und besucherstärkste Messe ihrer Art nicht nur an Hobby-Elektroniker, Computer-Freaks, Funker und Radio-Bastler, sondern auch an Semi-Profis und Profis.



- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- „Multi-Media“ mit neuesten Produkten
- Das Highlight in diesem Jahr: **Erlebniswelt 3D**  
 Sonderschau des weltweit ersten 3-D-Museums, Dinkelsbühl, und des EXPLORA-Museums für Wissenschaft und Technik, Frankfurt. Ein wahres Feuerwerk an faszinierenden und frappierenden dreidimensionalen Bildern und Phänomenen.



## Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678 u. 679 · T-ONLINE: westfalenhallen

Weitere topaktuelle Informationen per Faxabruf:  
 02 31 / 12 04-880  
 (Faxgerät auf „Abruf“ stellen, wählen und starten.)

Verkaufte Auflage 61.196 (IVW 3/96)



290.000 Leser pro Ausgabe (AWA '96)

Fragen Sie nach unseren Leserschaftsdaten

Rufen Sie uns an: Telefon (089)

Carolin Gluth 46 13-305 Anzeigenverkaufsleitung Natalie Regnault 46 13-313 · PLZ 6-9, A, CH Ilka Krebs 46 13-165 PLZ 0-5 Fax: 46 13-789  
 MagnaMedia Verlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 85540 Haar bei München

## UFO GAMES

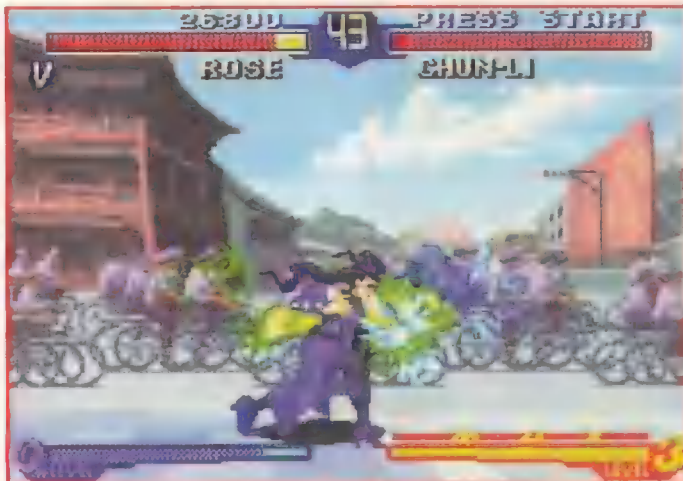
ANKAUF, VERKAUF, TAUSCH

Super NES, Nintendo, Sony, Saturn, Mega Drive, Mega CD, Gameboy, Game Gear, 3 DO, PC, usw.  
 Jetzt auch Ultra 64 • SPIELE UND KONSOLEN • Es lohnt sich 1 x anrufen

Bundesallee 71 · 12161 Berlin

Tel/Fax: 0 30/8 59 36 35





Edeldame Rose erteilt der kampferprobten Chun-Li eine Schlaglektion



Einem Shadow-Move hat Gen nicht viel entgegenzusetzen

Lange ist es her, seit das letzte Street-Fighter-Update für das SNES erschienen ist. Capcom zeigt weiterhin Sympathie für Nintendos 16-Bitter und quetschte sein aktuelles Prügelepos in ein 32-MBit-Modul. *SF Alpha 2* entführt Euch in die legendäre Zeit, als noch 18 Straßenkämpfer um die begehrte Krone kämpften. Bekannte Altstars wie Ryu, Ken, Chun-Li und M. Bison (um nur einige zu nennen) sind natürlich wieder mit von der Partie, wie auch viele neue Gesichter. „Rolento“ zum Beispiel verkörpert einen eisenharten Armee-Reservisten, der mit seinem mächtigen Stahlrohr ordentlich Hiebe verteilt. Der bärtige Kung-Fu-Opa „Gen“ ist in der Szene bekannt dafür, alle Geg-

## Prügelnde Teenies Street Fighter Alpha 2



ner mit seinen bloßen Händen zu besiegen. Schlägervisage „Birdie“ dagegen feiert seinen Einstand aus der Punkerszene, was unschwer an seinem gewagten Haarschnitt zu erkennen ist. Prügelknabe „Guy“ wechselte direkt aus dem *Final-Fight*-Lager über und gibt jetzt auf Street Fighter-Schauplätzen seine Ninjitsu-Technik zum besten. Wie beim Original gibt es eine Combo-Leiste, die sich durch Specials in drei

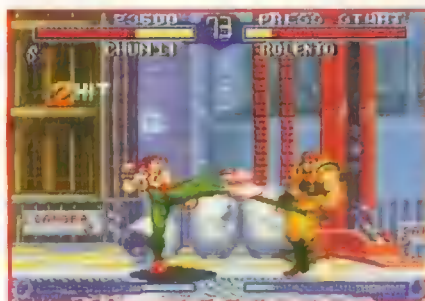
Stufen auffüllt. Ist sie voll, habt Ihr die Chance zu einer besonders vernichtenden Schlagkombination. **ws**



super

„Alle Achtung! Daß man ein Street Fighter: Alpha 2 noch derart gelungen auf dem Super Nintendo inszenieren kann, hätte ich nicht geglaubt. Die Entwickler ver-

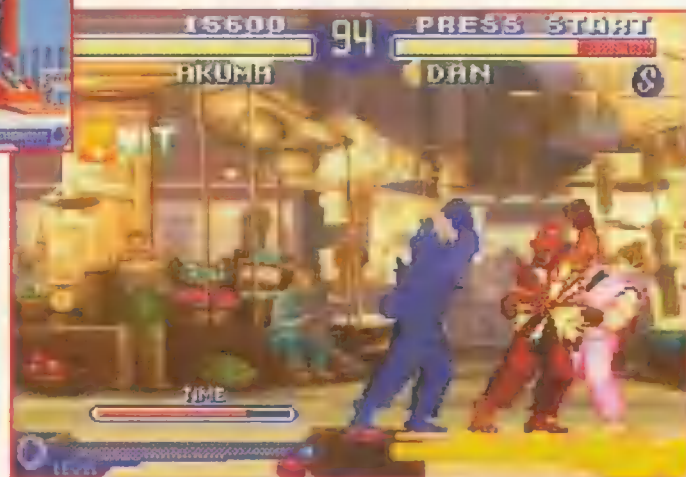
suchten, alle Grafikdetails inklusive des Parallax-Scrollings so gewissenhaft wie möglich zu konvertieren. Allerdings war dies bei einigen Hintergrundszenerien wohl nicht perfekt möglich, die kurzer Hand durch neue Kulissen ausgetauscht wurden. Nichtsdestotrotz lassen Spielbarkeit und Präsentation keinerlei Kritik zu. Auch Soundeffekte und Musikantermalung enttäuschen den ambitionierten Prügfelfan in keinsten Weise. Bleibt abschließend festzuhalten: Wer in absehbarer Zeit nicht vor hat, sich eine 32-Bit-Konsole zu kaufen oder von SNES-Street-Fighter-Umsetzungen nicht die Nase voll hat, freut sich auf ein perfekt spielbares 2D-Beat'em-Up mit vielen Kämpfern und wunderschönen Special-Move-Kombinationen. Wenn das zu- trifft, dann schlagt zu.“



Einige Hintergrundszenerien wurden kurzerhand durch neue Kulissen ersetzt



Dieser Kampf ist gelaufen: „Guy“ muß sich durch einen Super Combo geschlagen geben



Akuma landet bei Newcomer Dan einen astreinen 8-Hit-Combo

**System:** Super Nintendo  
**Spieltyp:** Beat'em-Up  
**Megabit:** 32  
**Hersteller:** Capcom  
**Testversion:** Nintendo  
**Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** Continue  
**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 5  
**Preis:** ca. 140 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 12  
**Grafik:** 79%  
**Musik:** 80%  
**Soundeffekte:** 71%

**Spiel-  
spaß** 81%



**W**er vor sechs klirrend kalten Disziplinen zu dieser Jahreszeit nicht zurückschreckt, geht bei *Winter Gold* an den Start. Bis zu acht Kontrahenten kämpfen um die begehrten Medaillenplätze. Zur Auswahl stehen: Abfahrtslauf, Bob, Rodeln, Snowboard, Skispringen und Freestyle-Trickski. Alle Wintersportarten werden konsequent aus der 3D-Perspektive gezeigt. Als erstes darf man sein Talent beim Abfahrtslauf beweisen. Schnelle Reflexe sind beim Bob-



**Mit halsbrecherischer Geschwindigkeit rasen wir beim Bob-Fahren den Eistunnel hinab. Auch der Abfahrtslauf hat's in sich.**



Hals und Beinbruch  
**Winter Gold**

fahren und Rennrodeln unentbehrlich, damit Ihr auf der geschwindigkeitssteigernden Ideallinie bleibt. Beim Snowboarden oder Freestyle-Ski vollführt Ihr gewagte Sprünge und Kombinationen. Im Skisprung-Wettkampf entscheidet nicht nur die Weite, sondern auch der Stil während des Fluges. Bei allen Disziplinen habt Ihr die Wahl zwischen drei Skigebieten, die sich hauptsächlich von der Streckenführung her unterscheiden. **WS**



„Nintendos erstes Olympiadenspiel macht auf den ersten Blick eine hervorragende Figur. Die unglaublich schnelle 3D-Grafik (dank eingebautem FX-Chip!) beeindruckt für Super-NES-Verhältnisse ungemein, die atemberaubende Geschwindigkeit verspricht actionhaltige Sportspielunterhaltung. Auch die diversen Wintersportarten bieten nette Neuerungen und durchgehend solide Steuerung. Doch nach mehreren Wettbewerbsdurchgängen blinkt uns gleichzeitig die

*Kehrseite der Medaille an. Mit der Zeit wird einfach zuwenig an spielerischer Abwechslung geboten. Lediglich die persönlichen Rekordzeiten zu verbessern und sich mit einigen Computerkonkurrenten zu messen, läßt die Motivation nach einer Weile ganz schön leiden.* ”

**System:** Super Nintendo  
**Spieltyp:** Sportspiel  
**Megabit:** 16  
**Hersteller:** Nintendo  
**Testversion:** Nintendo  
**Spieler:**  
1 bis 2 (abwechselnd)  
**Features:** Speicherfunktion  
**Schwierigkeitsgrad:** 5  
**Preis:** ca. 120 Mark

**VG-Altersempfehlung:** frei

**Grafik:** 72%  
**Musik:** 70%  
**Soundeffekte:** 60%

**Spiel-  
spaß** **74%**

**SUPER NINTENDO**

[HTTP://WWW.R0BY-R0B.DE](http://www.R0BY-R0B.DE)

# NEW PSX

# SPACY SATURN

## SONY PLAYSTATION

IKKI II CONTROLLER	399.00
PSX UMBAU (US/JP)	129.95
RESIDENT EVIL 2 (JP)	159.95
MYST	89.95
A-TRAIN	99.95
PRIME GOAL	89.95
SIM CITY 2000	99.95
BAPHOMET'S FLUCH	99.95
TRANSPORT TYCOON	99.95
LEGACY OF CAIN	99.95
CITY OF LOST CHILDREN	99.95
MONSTER TRUCK	99.95
SENNA KART	99.95
PROJ. OVERKILL	99.95
DIE HARD	99.95

CRASH BANDICOOT	109.95
DISTURPTOR	99.95
DEATHDROME	89.95
AREA 51	89.95
BEDLAM	89.95
BLACK DAWN	89.95
COMMAND & CONQUER	99.95
BUBBLE BOBBLIN 2	89.95
GRID RUN	89.95
HEXEN	99.95
MEGAMAN X3	89.95
NHL POWER HOCKEY	89.95
ROBOTRON X	89.95
STAR GLADIATOR	99.95
STREETFIGHTER ALPHA	99.95
TILT	89.95
TOMB RAIDER	99.95
VICTORY BOXING	89.95

LUCKY GARDI	39.95
ROTHSCHILD	39.95
MTX KABEL	49.95
FLIGHT STICK	129.95
PREDATOR GUN	89.95

AMOK	99.95
AREA 51	99.95
BEDLAM	89.95
BLACK DAWN	99.95
BUG TOO II	99.95
COMMAND & CONQUER	99.95
DAYTON CHAMPION	109.95
DARK SAVIOR	89.95

GRID RUN	99.95
HEART OF DARKNESS	109.95
HEXEN	99.95
IMPACT RACING	99.95
MANIAC KARTS	99.95
MEGAMAN X3	99.95
NHL POWERPLAY	99.95
PINBALL GRAFFITI	99.95

## ROBY ROB SHOP 2

IN DER VOIGTSTRASSE 39  
10247 BERLIN  
ECKE FRANKFURTER ALLEE/  
PLAZA CENTER

# ULTRA 64

NINTENDO®ULTRA 64 + MARIO 64 + PILOTWINGS	
NUR	799.-
WAVE RACER	199.95

SHADOW OF THE	
EMPIRE	219.95
TUROK	219.95

LE	95
GAMERCY PROKET AR	119.95

# roby rob shop

\*BEI DRUCKLEGEN NICHT NICHT ERSCHENEN

PRESDRUCKTER: UEBERALL

Dahlmannstraße 1A · IS-Bhf. Charlottenburg · 10629 Berlin · Tel. (030) 327 01 956 · Fax (030) 324 96 63

# MARKUS GAMESHOP

Playstation	379,-	Tunnel B1	79,90
Soviet Strike	89,90	Formel 1	109,90
Sim City 2000	89,90	Tekken 2	89,90
FIFA Soccer 97	89,90	Need for Speed	79,90

**Bestellungen bis 21.00 Uhr**  
**Tel. 0172/7121675 Fax: 07156/8502**

SONY Playstation      Nintendo 64  
SEGA SATURN

**Super Nintendo**      **PC-CD Rom**

# InterAktiv

**Videospiele & Zubehör**      **Inh.: Michael Schocke**  
**Köchlinstrasse 2    Am Engelplatz    79539 Lörrach**  
**Tel.: 07621/166 460      Fax: 07621/166 461**



**E**twas verrückt und abgefahren präsentiert sich Titus neuestes Hüpfspiel. Die Story: Oskar, die große Neuentdeckung der Leinwände, ist von boshafte Neidern in ein Kino eingesperrt worden, in dem vier grotteschlechte Produktionen vorgeführt werden. Die einzige Art zu entkommen besteht darin, jedes verhunzte Zellulitmachwerk in einen Kassenschlager zu verwandeln. Dazu muß Oscar in jeden Film hineinsteigen und eine Anzahl von versteckten Figuren finden. Erst wenn er alle Gegenstände gefunden hat und die Filme in Klassiker umgewandelt sind, kann Oscar das Kino



Im wilden Westen bekommt es Oscar mit Revolverhelden zu tun

## Moviestar Oscar



verlassen. Jeder Spielfilm hat ein anderes Thema: So findet sich unser Hüpfstar wahlweise in einem Western-, einem Horror-, Cartoon- oder Steinzeit-Szenario wieder. Mit typischen Jump'n'Run-Aktionen wie z.B. Kopfsprüngen, werden die umherschwirrenden Feinde geplättet. Unterwegs gibt es noch zusätzliche Extras wie z.B. ein Wurf-Jojo, Schutzschilde oder Rennstiefel, die Oscar das Überleben erleichtern. **ws**



Gefräßigen Pitbulls sollte man besser aus dem Weg gehen

**„**Wieder einmal bewahrt sich die Behauptung: Ein origineller und hübsch animierter Jump'n'-Run-Held garantiert noch lange nicht eine hochwertige Unterhaltung. Neben der verkorksten Musik bekommt der Spieler bereits bei harmlosen Hüpfteinlagen die Folgen der schlechten Steuerung zu spüren. Springt Oscar nicht genau ab, verfehlt er die angestrebte Plattform oder verpaßt ständig einen der hektisch herumwuselnden Feinde. Das ganze ist schnell auf dem

Punkt gebracht: Leider ist auch dieses Modul wegen seines kunterbunten Grafikstils und der einfältigen Jump'Run-Aufgaben mehr für Kleinkinder im Vorschulalter geeignet, als für ernsthafte Spielernaturen. Wer seine "Hüpflost" auf dem SNES austragen möchte, hat erheblich bessere Spiele zur Auswahl. **„**

**System:** Super Nintendo  
**Spieltyp:** Jump'n'Run  
**Megabit:** 16  
**Hersteller:** Flair Software  
**Testversion:** Titus  
**Spieler:** 1  
**Features:** Continue  
**Schwierigkeitsgrad:** 4  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** frei

**Grafik:** 41%  
**Musik:** 33%  
**Soundeffekte:** 40%

**Spiel-spaß** 35%

Peinlich: unser Prügelspiel-Experte Ralph steht völlig auf Beverly Hills 90210 und Eiskunstlauf

**T**itus neues Action-Abenteuer *Realm* befördert Euch in eine "Cyber-Punk"-Welt, die auf der Erde im Jahre 5069 spielt. Um jeden neuen Eindringling abzuwehren, haben die Erdbewohner einen "bionischen" Supersoldaten namens "Erik" geschaffen, der über ein reichhaltiges Schreckensarsenal an Waffen verfügt. Leider fand diese High-Tech-Schöpfung nicht einstimmig Anklang bei der Bevölkerung. Eine terroristische Randgruppe entwickelte ihre eigene Kampfmaschine – den ultimativen "Cyberoid"-Roboter. Leider sind dem Super-Robbi nach der Fertigstellung einige

## Ballertrauma Realm



Sicherungen durchgebrannt und die Jungs verlieren die Kontrolle über ihren Blechkumpanen. Nun liegt es wieder an Euch, mit "Erik" den Planeten vor der Zerstörung zu retten. Unterwegs trifft Ihr auf unzählige Standardfeinde wie verschiedene Monster- und Roboter-Kreaturen, die sich erst nach einem beherzten Laserschuß in Luft auflösen. Zusätzliche Waffen wie z.B. Streu-, Ziel und Suchkanonen sammelt Ihr unterwegs ein. **ws**

Dauer flöten. Einzig die Grafiker dürfen sich auf die Schulter klopfen. Einige Hintergründe und Sprite-Kreationen sehen ganz nett aus. Mehr spielerischer Tiefgang als schicke Optik wäre erheblich besser gewesen. So reicht gerade noch zu einem gnädigen "geht so". **„**

**System:** Super Nintendo  
**Spieltyp:** Shoot'em-Adventure  
**Megabit:** 24  
**Hersteller:** Flair Software  
**Testversion:** Titus  
**Spieler:** 1  
**Features:** Continue  
**Schwierigkeitsgrad:** 5  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 12

**Grafik:** 68%  
**Musik:** 54%  
**Soundeffekte:** 43%

**Spiel-spaß** 55%

**Cyber-Matscho**  
„Erik“ hat es nicht leicht: Aus einem morschen Baum morpht eine häßliche Fratze hervor, die unentwegt mit Laserkugeln um sich ballert



**„**Realm ist ein Musterbeispiel für ein Durchschnittsspiel: Das Gameplay reißt einen nicht vom Hocker, es gibt keine neuen Spielideen – eben alles schon mal dagewesen; aber trotzdem ist es nicht ganz so schlecht. Diverse Ballermänner und verschiedene Extras bringen ein wenig Pepp ins Spiel, besonders originell sind die Action-Einlagen allerdings nicht. Weitere Abwechslung in der Monsterhatz muß mit der Lupe gesucht werden, die Motivation geht beim eintönigen Ballern auf





Volltreffer! Der Torwart hechtet daneben (Super-Nintendo-Version)



Hektik vor dem gegnerischen Kasten – wer hat den Ball? (Mega Drive)

Während die PlayStation-Gemeinde bereits mit dem neuesten Fifa-Update ihre "Balleslust" befriedigt, kommen nun auch Mega Drive- und Super Nintendo-Besitzer in den Genuß einer Neuaufgabe. Da die Module von der Optionsvielfalt fast identisch sind, gelten alle nachfolgend beschriebenen Features für beide 16-Bit-Versionen. 64 Nationalmannschaften und stolze 216 Ligavereine aus aller Herren Länder sind diesmal mit von der Partie. Habt Ihr ein Wunschteam gewählt, liegt die Entscheidung zwischen "Liga", "Meisterschaft", "Playoffs", "Training" und Freundschaftsspiel an. Wie bei der PS-Version dürft Ihr erstmals auch ein Hallenturnier mit sechs Feldspielern bestreiten. Wählt Ihr

Alle Jahre wieder..

Fifa '97



super

den Simulationsmodus, leiden die Sportler unter realistischen Ermüdungserscheinungen und Konditionsschwächen. Im Arcade-Mode dagegen darf ohne Rücksicht auf die Fitneß der Spieler losgebolzt werden. Auf dem Rasen wird wie eh und je gespielt: Fouls ziehen Strafstoße bzw. Gelbe oder Rote Karten nach sich; Einwürfe und Eckstoße stehen ebenso auf der Tagesordnung, wie Spielverlängerungen und Elfmeterschießen. Grafikstil, Benutzerführung und Steuerung wurde gegenüber den Vorgängern konsequent beibehalten. ws

Wie immer stimmt das Drumherum auch beim 97er-Update: intelligente Benutzerführung, tolle Spielmodi und zusätzliche Features sprechen für ein rundum gelungenes Kicker-Update. In puncto Grafikverbesserung ist auf den 16-Bit-Geräten sicherlich schon längst das Ende der "Eckfahnenstange" erreicht. Spielerisch wurden die positiven Seiten der Vorgänger nicht angetastet, dafür gibt es jetzt einige Optionen mehr

zum Anwählen, wie z.B. den brandneuen Hallenspiel-Modus. Die Mega-Drive-Version bietet außerdem für Eckbälle, Einwürfe und Freistöße eine neue Kameraoption an, die es Euch via Cursor ermöglicht, den Ball zu einer vorher anvisierten Position zu kicken. Der Statistikeil lädt traditionell zum ausgiebigen Analysieren ein. So gilt für beide Nachfolger heute dasselbe wie für das 96er-Update: Wer nicht genug Fußballspiele in seiner Sammlung haben kann, darf wieder zuschlagen. Wer beide 16-Bit-Systeme hat, greift zum Mega-Drive-Modul, das sich erheblich flotter und flüssiger spielt als die Super-Nintendo-Variante.



Grafisch sieht die Super-Nintendo-Version schöner aus. Dafür spielt sich das MD-Fifa erheblich flotter.



Auf dem MD steht eine zusätzliche Taktik-Option zur Verfügung



Als neues Features darf in Fifa '97 auch Hallenfußball gespielt werden

System: Mega Drive/ Super Nintendo

Spieletyp:

Fußballsimulation

Megabit: 24

Hersteller: EA

Testversion: EA

Spieler: 1 bis 4

Features: Batterie, Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7

Preis: ca. 90 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 77/79%

Musik: 70%

Soundeffekte: 60%

Spiel-  
spaß  
MD  
Super  
NES82%  
80%

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO



## Independence Day

Der Film hat in den USA mehr Dollars eingespielt als Jurassic Park und sogar in Deutschland hat der heroische Kampf der Amerikaner gegen die außerirdischen Invasoren mehrere Millionen Zuschauer angelockt. Ob die 32-Bit-Umsetzung ähnliche Erfolge verspricht, verrät das ausführliche Preview.



## Turok - The Dinosaur Hunter

Kurz nach der Veröffentlichung der Nintendo-64-Konsole Anfang März will Acclaim mit dem grafisch sehr beeindruckenden 3D-Actionspiel Turok - The Dinosaur Hunter in den Läden stehen. Wir testen die deutsche Version und berichten, ob Acclaims erstes N64-Modul auch spielerisch mit den erstklassigen Nintendo-Spielen mithalten kann.



*Die Animation der zahlreichen Gegner in Turok gehört zum Besten, das wir jemals gesehen haben*

*Ihr fliegt unter dem riesigen UFO der Aliens durch, um mehrere Generatoren zu zerstören*

**Ausgabe 3/97**  
erscheint am  
**19. Februar**

## Impressum

**Chefredakteur:** Michael Hengst (mh), verantw.  
**Chefin vom Dienst:** Dorothea Ziebarth (dz)  
**Leitender Redakteur:** Robert Zengerle (rz)  
**Redaktion:** Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Jan v. Schweinitz (js)  
**Redaktionsassistent:** Catharina Brieden  
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

**So erreichen Sie die Redaktion:**  
Tel.: 089/4613-289, Fax: 089/46 13-50 46  
über CompuServe (go magna oder 74431,613)  
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.  
**Layout & DTP:** Katja Milles, Conny Pflanzner, Rudi Scharl, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer  
**Titellayout:** Wolfgang Berns  
**Fotografie:** Roland Müller  
**Titel-Artwork:** Nintendo

**So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:**  
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

**Anzeigenleitung:** Thomas Neumann (333)  
**Assistenz:** Petra Stübinger (962)  
**Anzeigenverkaufsleitung:** Carolin Gluth (305)  
**Anzeigenmarketing:** Natalie Regnault (313)  
**Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2:** VMS - Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 0211/713004, Fax: 0211/714650  
**Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4:** HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservice, Margaretenstr. 49, 82175 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049  
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Regina Beenen (372)  
**International Account Manager:** Michelle Berner (360), Fax: (775)  
**Auslandsrepräsentanten:**  
**Großbritannien:** Smyth International, London, Tel.: 0044-181-44-6400, Fax: 0044-181-44-6402  
**USA:** M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4300, Fax: 001-415-525-4482  
**Holland:** Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax: 0031-2153-10572  
**Korea:** Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789  
**Frankreich:** Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

**Bestell- und Abonnement-Service:**  
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm  
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244  
Einzelheft: DM 5,80  
**Einzelheftbestellung:** Erdem Development, Strobilstr. 12b, 84478 Waldkraiburg  
Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55  
**Jahresabonnement Inland** (12 Ausgaben): DM 61,20  
(inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)  
**Jahresabonnement Ausland:** DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)  
**Österreich:** DSB-Aboservice GmbH,  
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,  
Jahresabonnementspreis: öS 480,-  
**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,  
CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,  
Jahresabonnementspreis: sFr. 61,20

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 7 vom 1. Januar 1997  
**Vertrieb Handel:** MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,  
Breslauer Str. 5, 85386 Eching  
**Erscheinungsweise:** monatlich  
**Vertriebsleitung:** Benno Gaab  
**Leitung Herstellung:** Klaus Buck (180)  
**Technik:** Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar  
**Druck:** R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hüderstr. 4, 85551 Kirchheim  
**Urheberrecht:** Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.  
**Haftung:** Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.  
**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232  
**Vorstand:** Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

**Verlagsdirektor:** Wolfram Höfler

**Anschrift des Verlages:**  
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,  
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,  
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100  
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetalldfrei.  
© 1996 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft





# NASCAR RACING

Dein Puls rast,  
Deine Kehle ist  
wie zugeschnürt,  
Dein Atem kommt in  
kurzen, harten Stößen,  
ruf Dir ins Bewußtsein ...



# ES IST NUR EIN SPIEL!



Original Fahrer, Teams und Strecken  
der '96er NASCAR®-Rennsaison



16 offizielle Rennstrecken + 2 Bonus-  
strecken, 8 mitreißende Soundtracks



Simulationsmodus für Rennpuristen oder  
Arcade-Action für Adrenalin-Jäger

Im Exklusiv-Vertrieb von:



All logos, rights and trademarks are the properties of their respective owners. NASCAR® Racing is officially licensed by NASCAR®. PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.



# SIERRA®



**Video Games: Classic    Mega Fun: Gold Award    Fun Generation: 9/10**



8 authentische  
3D-Courts, weltweit



Lobs, Volleys, Slices, Top-Spins  
und Schmetterbälle



Einzel-, Doppel- und Mixed-Spiele



22 dynamische Spieler, im  
Motion-Capturing-Verfahren erstellt

**3-6, 7-6, 7-6, 6-7, 6-4\***  
**Schlägst Du ihn?**

**Total realistisch!**

**Hört sich echt an, sieht echt aus, ist echt.**

**"Sampras ist der König auf dem  
Videospiel -Tennisplatz" Fun Generation**

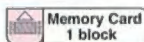
**"...zur Zeit gibt es kein besseres Spiel  
in dieser Sparte." Video Games - Classic**



**SAMPRAS  
EXTREME  
TENNIS™**



**Jetzt erhältlich**



**Offiziell lizenziert durch die Nummer 1 der  
Tennis- Weltrangliste - Pete Sampras\*\***

\* (Pete Sampras -Boris Becker 24.11.96 ATP Weltmeisterschaft in Hannover)

© The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") 1996. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, and Sampras Extreme Tennis are trademarks being used under license by Codemasters Software Company Limited.  
"P" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. \*\* Correct at time of going to press.